緊急速報5連発/100ページ付録第9弾シミュレーション攻略/グランディアII

SEGA OFFICIAL

平成12年7月14日発行(隔週金曜日発行)第2巻第11号(通巻22号)

ファミ通DC

ドリームキャスト

2000 JULY 7/14 定価550YEN



特報!!

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

グランディアII

センチメンタルグラフティ2

ファミ通ならではの緊急速報5連発!!

①プロ野球チームであそぼうネット!
②ジェットコースタードリーム2
③ジャイアントグラム2000 〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜
④マジック:ザ・ギャザリング
⑤SPAWN 〜In The Demon's Hand〜

注目作完全網羅

ジェットセットラジオ/バーチャアスリート2K
F355チャレンジ/アドバンスド大戦略
ダビつく〜ダービー馬をつくろう〜
ロードス島戦記 邪神降臨/ドグウ戦紀ー覇王ー
ミスタードリラー/トゥームレイダー4
メモリーズオフ コンプリート/ネッパチII
ルームメイトノベル〜佐藤由香〜/リボルト
首都高バトル2/スーパーランナバウト ほか

3大特別企画!!

■ナムコ、ビジュアルコンセプト ほか

独占直撃!! 海外主要メーカーDC動向

■公式サイトと完全連動!!

ドリームライブラリ6月30日配信分全マニュアル

■ファミ通ネットゲーマー

ケーブル・インターネット&ドリームキャストダイレクト

付録別冊100ページ!!

攻略の達人@シミュレーション編 Part1

『機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜』などを含む11本


ジェットセットラジオ™

滑る！跳ぶ！描く！そして逃げる！

ジェットセットラジオ™

“逃げるが勝ち！”の
新感覚アクション登場！
インラインスケートで
“トーキョート”を駆け回り、
チームのシンボルマークを
描きまくれ！“ド派手な
トリック”も爽快！新技術
「マンガディメンション」
による、今までにない
映像がオモシロイ!!

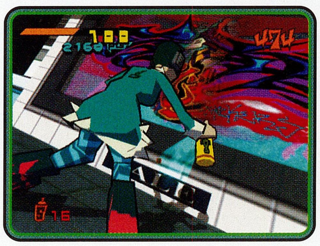
ストリートアクション

¥5,800 (税別) [without TAX] 300point

Now on SALE 好評発売中







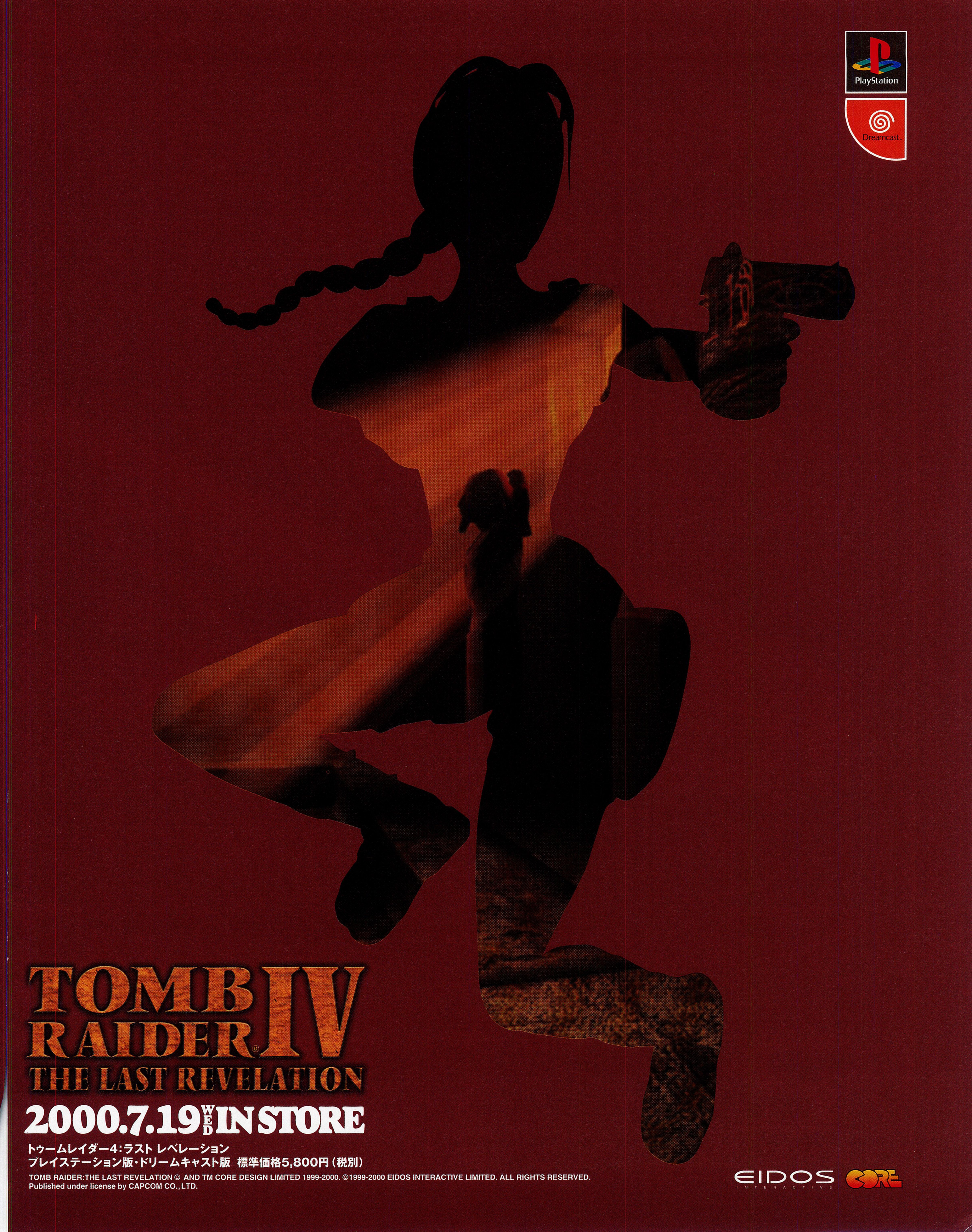


株式会社セガ・エンタープライゼス
144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Dreamcastサポートセンター
0120-258254 受付時間 10:00～18:00 年中無休（セガ指定休業日は除く）
セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/

ドリームキャストでゲームが買える！
http://www.d-direct.ne.jp

ソフトを買うと、たまってトクする! ドリーム ポイント バンク

Dreamcastのソフトをご購入するたびにポイントが加算され、ポイントによってうれしい特典がGETできるドリーム ポイントバンク!とにかく急いで申し込もう!(年会費無料)ドリームキャスト本体に同梱の応募ハガキをご郵送いただくか、事務局までお問い合わせください。◎お問い合わせ:ドリーム ポイント バンク事務局 TEL.03-3984-8088(10:00～18:00土日、祝祭日除く)インターネット http://www.sega.co.jp/dreamcast/ ※タイトルに表示してあるPOINT数は、ドリーム ポイント バンクの獲得POINT数です。


PlayStation
Dreamcast
TOMB RAIDER IV
THE LAST REVELATION
2000.7.19 WED IN STORE
トゥームレイダー4:ラスト レベレーション
プレイステーション版・ドリームキャスト版 標準価格5,800円（税別）
TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION © AND TM CORE DESIGN LIMITED 1999-2000. ©1999-2000 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.
Published under license by CAPCOM CO.,LTD.
EIDOS
CORE

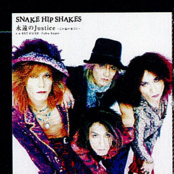
Dreamcast

勝つためのルールしか守らない。



Image Song

永遠のJustice
〜この道の果てに〜
SNAKE HIP SHAKES
マキシシングル／6月21日発売
MECR-12107



首都高バトル2

首都高バトル2

好評発売中◆価格5,800円（税抜）

レーシングコントローラ/ぷるぷるぱっく/VGAボックス対応

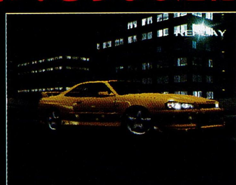
深夜の首都高、走り屋たちの熱き闘い（バトル）。さらなる進化と驚愕のスケールで2が登場！



プレイヤーの通り名をバトルでの走り方によってB.A.D.システムが判定。



台場線、横羽線、湾岸線などを追加。前作の6倍、全長180kmのコース。



登場マシンは60車種120グレード以上。ホイールの色も変更可能。

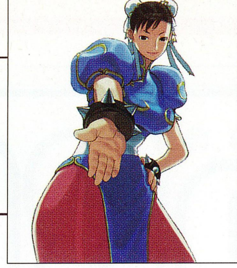


ナンバープレートを入力して、プレイヤーの思い通りの車でプレイ可能。

"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

Genki
元気株式会社
〒169-0072
東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800
HP http://www.genki.co.jp

ファミ通DC
14 JULY 2000



CONTENTS

COVER
Motif:STREET FIGHTER III 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE
Illustration:CAPCOM

GAME INDEX

FAMITSU DC ORIGINAL

緊急速報

Special Report

攻略の達人@DC

PLAYING NOW&SOON

ファミ通DCネットゲーマー

攻略Data&Chart

ファミ通DC7/14号特別付録

本文中、価格のあとに（込）マークが付いているものは、消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは、消費税別の商品価格です。
本誌記事中のソフト名、ハード名などの商品につけられた名前は一般に各メーカーの（登録）商標です。Ⓡ、TMなどは省略させていただきました。さらに、著作権も制作者および制作会社に帰属するものとし、版権の©、制作（許諾）の年号も一部省略させていただきました。なお、記事中の各©表示は、ソフトの画面、一部イラストに対するものです。また、ひとつの制作物に関して複数の権利者が存在する場合は、「／」で区分し、同一ページ内に複数の制作物が存在する場合は「・」で区分しています。

発行 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 Tel03・5736・7111（大代表）
発売 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03・5433・7850（営業局）



FAMITSU DC EXPRESS

JULY 7.14 ファミ通DCエクスプレス

EVENT 今年も熱くなる！ この夏のイベントを総まくり!!

そろそろ梅雨も明けて、いよいよ夏も本番。「今年の夏は暑くなるから寝て過ごそう」なんてものぐさなことを考えているそこのアナタ、夏はイベントが花盛りなんです。しかも今年は例年にも増してゲーム関連のイベントが充実。ファンならこのイベントの数々を見逃す手はないんじゃない？ というわけで、この夏のイベントを大特集しちゃう。今年の夏はイベント尽くしで決まりだね。

NECインターチャネルファン感謝デーちょっとだけスペシャル

8月12日(土)に予定されているのが"NECインターチャネルファン感謝デーちょっとだけスペシャル"。"ファンのみんなが気軽に参加できてアットホームなイベントを作ろう"というコンセプトのもとに始められた"ファン感謝デー"も今回で5回目。会場は今年の2月の開催に続き東京国際フォーラムの地下2階展示ホールとなるのだ。

具体的なイベント内容に関しては、NECインターチャネルの発売まえのタイトルが遊べる展示コーナーや、関連グッズを会場限定で販売する即売会などを予定、レアグッズが当たる抽選会なども行われる模様だ。もちろん、豪華ゲストを招いてのトークショーなども予定されている。さらに、ファンにはうれしい新作発表もあるらしい……。出演ゲストや出展タイトルなどは現段階では未定とのことだが、そこはNECインターチャネルのことだから、期待を裏切らない内容になることだけは間違いないのだ。

入場料は1200円(税別)。チケットは7月6日(木)～8月6日(日)ローソンに設置されている"Loppi"にて発売される(Lコード=39618)。前回と同じく、来場者には特製テレホンカードがプレゼントされるとのことだから、ファンならやっぱり行ってみるしかないね。



⬆今年2月の模様から。今回はどんなゲストが登場するか楽しみだね。

イカスぜ！ ジェットセットラジオ！

いま、もっともイキのいいタイトルのひとつ、セガ『ジェットセットラジオ』の発売記念イベント"イカスぜ！ ジェットセットラジオ！"が7月1日(土)、2日(日)の両日、新宿、名古屋の2箇所で開催されることになった。

とくに、新宿ステーションスクエア(JR新宿駅東口アルタ前)でのイベントでは、『ジェットセットラジオ』の音楽に合わせたダンスパフォーマンスステージや。開発チームによるトークショウなどを予定しているのだ。会場でしか聞けない裏話がいっぱいあるかも。

また、同時期にゲームが無料体験できる"イカスぜ！ ジェットセットラジオ！ ～全国店頭キャンペーン～"を実施(詳しい日時と会場は下を参照のこと)。いずれの会場でも当日ソフトを購入してくれたファンにはオリジナルネックピースなど、盛りだくさんのプレゼントが用意されている。ここでは、ゲームで遊んで一定条件をクリアーすると特製バンダナももらえるぞ。





⬆こちらは先日行われた渋谷でのイベントの模様。雨にもかかわらず大人気だった。

イカスぜ！ ジェットセットラジオ！ 全国店頭キャンペーン

7/1(土)・2(日)	横浜	ソフマップギガストア横浜店
7/1(土)・2(日)	大阪	ディスクピア ゲームデポ
7/8(土)・9(日)	仙台	ヨドバシカメラ仙台店
7/8(土)・9(日)	広島	ソフマップギガストア広島店
7/8(土)・9(日)	福岡	ビックカメラ天神店

※上記のイベントは予告なく変更になる場合があります。

■この夏のゲーム関連イベント一覧

※表中のデータは6月23日現在のものです。

会期	開催時間	イベント名	会場	問合せ先
7月1日(土)、2日(日)	11:00～18:00	イカスぜ！ ジェット セット ラジオ！	新宿ステーションスクエア 名古屋・ナディアパーク2Fアトリウム	0120・258254
7月2日(日)	14:00～15:00	『Memories Off Complete』発売記念イベント	ソフマップ秋葉原本店	03・3253・3030
7月15日(土) 7月20日(木)	13:00～14:00 15:30～16:30	『ねっとDEぱら』発売記念イベント	ソフマップ秋葉原本店 ゲーマーズ本店	03・3253・3030 03・5298・4588
7月21日(金)～8月6日(日)	10:00～19:00(金、土は21:00まで)	21世紀夢の技術展	東京ビッグサイト	0120・530286
7月22日(土)、23日(日)	10:00～18:00 (23日は17:00まで)	東京キャラクターショー2000	千葉県・幕張メッセ	03・3231・5354
8月11日(金)～13日(日)	10:00～16:00	コミックマーケット58	東京ビッグサイト	03・3770・6188
8月12日(土)	12:00～17:00	NECインターチャネルファン感謝デーちょっとだけスペシャル	東京国際フォーラム	03・3293・7008
8月20日(日)	10:00～17:00	ワンダーフェスティバル2000夏	東京ビッグサイト	06・6909・5660
8月1日(火)～31日(木)	24時間	インターネットキャラクターショウ2000夏	http://www.ics2000.com	047・305・6336

東京キャラクターショー2000

夏の恒例となった"東京キャラクターショー2000"も今年で3回目(会場：千葉県・幕張メッセ)。例年、人気キャラクターが集結する物販イベントとして人気を博してきたが、今回もアトラス、角川書店、ゲームアーツ、コナミ、バンダイといった60社近くのメーカーが出展。人気キャラの、選りすぐりのグッズを販売するのだ。会場でしか入手できないグッズが盛りだくさんだ。

そのほか、ステージイベントなども予定されているとのこと。人気声優さんなども多数訪れるぞ。入場料は一般が1200円(税込)で、小学生以下は無料だ。



➡こちらがメインビジュアルだ。21世紀の夢を描くことがテーマ。

チケットプレゼント
このイベントの開催を記念してペア入場券を20組40名にプレゼントします。希望者はP162のあて先「キャラショー係」まで。締切りは7月10日(月)必着。

『ねっとDEぱら』発売記念イベント

女の子とのやり取りが楽しい異色のボードゲーム『ねっとDEぱら』(発売元：TAKUYO)。その発売を記念してのイベントが、7月15日(土)にソフマップ秋葉原本店、20日(木)にはゲーマーズ本店で開催されることになった。15日にはゲストに川澄綾子さん、阪口あやさん、20日は川澄綾子さん、伊藤美紀さんが登場、楽しいトークショーをくり広げるのだ。

さて、気になるイベントへの参加方法は左記のいずれかの店舗で『ねっとDEぱら』を予約すること。そうすると、それぞれ先着100名にイベントへの参加権利が与えられるのだ。イベントの残席はあとわずかとのことだから、ファンは急いだほうがいいかも。

『Memories Off Complete』発売記念イベント

つい先日発売されたばかりの『Memories Off Complete』(発売元：キッド)のイベントがコレ。7月2日(日)ソフマップ秋葉原本店前にて出演声優の利田優子さん、那須めぐみさんらをゲストに招いての握手会などが予定されているのだ。イベントに参加するには6月29日～7月2日までのあいだにソフマップ秋葉原本店、もしくは11号店でソフトを購入した際のレシートが必要になるのでご注意を。



インターネットキャラクターショウ2000夏



➡前回は65社ものメーカーが参加した。グッズの通販なども行っているのだ。

会場のない一風変わったイベントがこちら。というのもインターネットでのバーチャルイベントとなるからだ。今年春のイベントから2度目の開催になる。期間は8月1日(火)～31日(木)まで。ドリームキャストユーザーならのぞいてみて損はないよ。セガ・アミューズメント施設にも対応している。

And More…

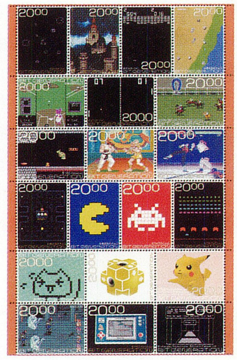
以上6つのイベントを駆け足で紹介してきたけれど、ゲーム関連のイベントはこれだけじゃない。セガが出展する"21世紀夢の技術展"(7月21日～8月6日)、例年企業ブースの出展がアツイ"コミックマーケット58"(8月11日～13日)、ガレージキットの祭典"ワンダーフェスティバル"(8月20日)など盛りだくさん。興味を引くイベントがあったら、ぜひ足を運んでみてね。

Gallery ゲームは日本の大切な文化だから BIT GENERATIONテレビゲーム展

たまにはゲームを真剣に考えてみたいというファンにおススメしたいのがこの展覧会。8月29日(火)まで神戸ファッション美術館にて開催中の、"BIT GENERATION テレビゲーム展"だ。

テレビゲームを日本の現代文化のひとつとしてとらえて、"テレビゲームとは何か？"というテーマを探っていくこの展覧会。"テレビゲームの進化史"、"ゲームソフトの変遷"など6つの催しから構成されており、多角的にゲームを展望できるようになっているのが特徴だ。そのほか、会期中は渋谷のゲームショップ"bit TOUR'S"の特設販売コーナーが設けられているのだ。

また、8月5日(土)14:00からは桝山寛氏(ゲームミュージアム代表)と平林久和氏(ゲームアナリスト)などによるトークセッションも予定されている(定員400名・入場無料)。



➡美術館の展覧会ではあるが、肩ひじ張らずに楽しめる。お近くの方は出かけてみては？

開催概要

会期	6月15日(木)～8月29日(火) ●11:00～18:00 ※金曜日のみ20:00まで、毎週水曜日は休館日
会場	神戸ファッション美術館 1Fアートウイング ※JR神戸線・住吉駅、阪神・魚崎駅乗り換え 六甲ライナー、アイランドセンター駅下車南東すぐ
入場料	一般／800円　小中高生、65歳以上／600円
問合せ先	078・858・0050(神戸ファッション美術館) http://www.tvgame-museum.com/

TOPIC 全日本プロレス分裂!! 発売はどうなる!?『GIANT GRAM2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～』

全日本プロレス分裂！　突然の三沢光晴選手の退団から所属選手の大量離脱……。一連の流れにはみんなもビックリしたことと思うけど、ここでハタと思いついたのが『GIANT GRAM2000～全日本プロレス3 栄光の勇者達～』(発売元：セガ)の行く末。発表されたばかりのこのタイトルは(P20にて紹介)、三沢選手や小橋選手など、今回退団した選手が多数登場しており、いまのままで発売できるか否かが非常に気になるところ……。そこでいささか心配になった編集部では、直接全日本プロレスに聞いてみることにしたぞ。

「大丈夫です。実際、権利問題に関してはまだクリアーになっておらず、先方とはこれから交渉するという段階です。問題は山積ですが、8月10日には絶対に出せるようにしたいと思います」(全日本プロ・レスリング広報・三橋氏)

どうやら、あとは退団した三沢選手たちとの交渉次第ということらしい。いずれにしても、これだけのメンバーがそろった全日本プロレスのゲームとしては、これが最後の作品になる可能性が高く、そうなると、やはりファンとしてはなるべくベストな形で発売してくれることを期待したいね。



⬆そのタイトルのとおり、"栄光の勇者達"が集結ということに……。

INTERNET

あのスティング、米光一成氏が挑戦するメールゲーム"Project emotion e-Mail"とは？

サターンの名作『バロック』のディレクションを担当した、スティングの米光一成氏が新作を準備中。しかもそれはメールをやり取りすることで成立するゲームだという。その名も"Project emotion e-Mail"。7月7日（金）にはその第1弾ソフトとして"First Love Mail 悠香"のサービスが開始される。

このゲームは、パソコンもしくはドリームキャストなどを持っていて、メールを送受信できる環境にあれば誰でも楽しむことができる。物語は架空の女の子"悠香"とのメールでのやり取りをすることで進行していくのだ。"悠香"のメールには選択肢が用意されており、その返事次第でストーリーが分岐していくことになる。今後もemotion e-Mailシリーズは続々登場するとのことだ。お試し登録をすると、前半部分が無料で遊べるとのことだから、まずは気軽に試してみてはいかが？



スティング 米光一成氏のコメント

最近の家庭用のゲームを見ていると、大作主義ばかりが多くて、個人的にはフットワークの軽いものを作りたいという思いがあったんです。ただ、現状の家庭用ではとてもフットワークは軽くできないですよね。それでネットワークでやってみようと思い、小さいけれどきらりと光るプロジェクトにしようと考えました。

今回のシナリオは私が書いたんですが、とにかくゲームを知らない人にもやってほしいですね。気軽に、ほかの人からのメールのついでに悠香からの返事が来ていたというスタンスで楽しんでいただければと思います。

今後はできれば月に1作のペースで作品を増やせていければと考えています。あくまで構想なんですが、『バロック』の世界観を活かしたものとか、サスペンスモノなんかを考えています。今後のシナリオはいろいろな方にお願いしているんで、将来的にはこのシリーズを本屋さんみたいな感じで楽しめるものにしたいですね。

■"First Love Mail 悠香"の遊びかた

①トップページ



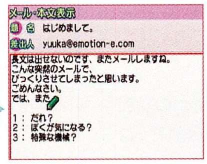
↑何はなくとも、まずはemotion e-Mailのホームページへ行ってみよう。

②ユーザー登録



↑ここでユーザー登録をする。無料でお試し登録をできるのがうれしいね。

③メールが来る



↑やった～！ "悠香"からのメールがきた！ 本物の女の子みたいだ。

④メールを返信



↑返信メールの先頭に数字を書くだけ。これで物語が進む。つぎはいつ来る？

●最初から10回ぶん程度のメールのやり取りは無料（それ以降は1ゲーム200円）
●料金の支払いはWebMoneyにて対応
●サービス期間は7月7日（金）より
http://www.emotion-e.com

TOPIC

アトラス・金子一馬氏が初めて挑む！ 小説『殺竜事件』のイラストの出来栄えは？

『魔剣X』でもおなじみの、あの悪魔絵師・アトラスの金子一馬が初めて小説のイラストを手がけた、上遠野浩平・著『殺竜事件 a case of dragonslayer』（講談社ノベルズ）。6月17日（土）には渋谷・TSUTAYAで両氏によるトークライブが行われ、あいにくの雨にもかかわらず150人以上のファンが詰めかけた。そこでは金子氏が「いままでに見たこともないものを描いてほしい、と言われ苦労しました」などと裏話を披露。ファンも大満足の1日だったのだ。今回は特別に両氏のサイン入り色紙（寄せ書き）を3名にプレゼント。希望者はP162のあて先"金子・上遠野"係まで。締切は7月13日必着。なお、発表は発送をもって代えさせていただきます。





➡⬇当日は軽妙なトークが炸裂した。トークでも金子（写真右端）＋上遠野（写真中央）コンビは息が合うみたい……。小説も好評発売中だ。

TOPIC

セガのゲームが栄冠に輝いた!! "2000ゲーム・クリティック・アワード"

E3に出展された全タイトルの中から優れた作品を選出する"2000ゲーム・クリティック・アワード"。この賞で、最優秀作品とも言える"ベスト・オブ・コンソール部門"を『ジェットセットラジオ』が、また"ベスト・オブ・パズル/クイズ/バカゲー部門"では『サンバDEアミーゴ』がそれぞれ受賞したのだ。この件に関しセガからコメントをいただいた。

「今回のE3では全部で2400以上ものタイトルが出展し、各タイトルのクオリティーも高く非常に激戦だったのですが、セガのタイトルが受賞できたということは本当に誇らしいことです。私たちは自信を持ってセガタイトルを出展し、それらが認められたということに大変な喜びを感じています」（営業企画部　パブリシティチーム 海外担当　増田美帆）

MEDIA EXPRESS

ちなみに、今回紹介した『エアロ』のCDはCRIのHPで予約キャンペーンを開催中。http://www.cric.co.jp/ost/まで。



サクラ大戦～轟華絢爛～
第四話 人情紙芝居・少年レッドよ永遠に

発売中　定価：5800円（税別）
発売元：バンダイビジュアル
おなじみOVAシリーズ第4弾。少年レッドと間違えられてしまった李紅蘭の顛末が描かれる。ビデオ、DVD、LD同時発売。



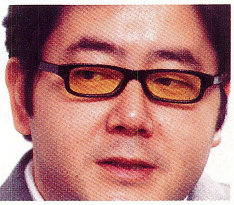
Aero Dancing F ORIGINAL SOUND TRACKS

7月21日発売予定　定価：2500円（税別）
発売元：WAKEUPレーベル
大空を駈ける爽快感が魅力の本作がCD化。迫力の17曲を収録。世界観を活かした英詩のボーカルは秀逸。特製ステッカーつき。

発売日	攻略本書名	出版社名	サイズ	本体価格
7月1日	首都高バトル2 公式ガイドブック	エンターブレイン	A5	1300円
7月13日	トゥームレイダー4　THE LAST REVELATION パーフェクトガイド	ソフトバンクパブリッシング	A5	1400円
7月13日	トゥームレイダー4 THE LAST REVELATION 公式攻略ガイド	メディアワークス	B5	未定
7月17日	アドバンスド大戦略～ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦～攻略ガイド	ソフトバンクパブリッシング	A5	1600円
7月下旬	センチメンタルグラフティ2公式ガイド	ソフトバンクパブリッシング	A5	900円
7月下旬	センチメンタルグラフティ2公式コンプリートガイド	ソフトバンクパブリッシング	未定	未定
8月3日	グランディア2最速攻略ガイド	メディアワークス	A5	未定

DC EXPRESS NEWS Close-up

秋元康（エイティーワン・エンタテインメント）の主宰する インターネットエンターテインメントスクール"Dragon Gate"



エイティーワン・エンタテインメント
代表取締役社長 **秋元 康**

テレビ番組の企画から作詞、映画監督までこなすその才能はつとに有名。セガ"湯川専務シリーズ"も氏の手によるもの。'99年から代表取締役社長に就任している。最近はもっぱらインターネットに注目している。

セガのプロモーションを取りまとめる会社としてもおなじみの、エイティーワン・エンタテインメントが次世代のクリエーターを発掘するための通信講座"Dragon Gate"（ドラゴン・ゲート）を開講する。インターネットを使っての通信講座の意義は？ 代表取締役社長の秋元康氏に伺った。

やる気のある若い人たちにパスポートを提供したい

——"Dragon Gate"を開講する経緯を教えてください。

秋元　エイティーワン・エンタテインメントはコンテンツを作る会社なんですが、コンテンツを作るうえで新しい人材が欲しいというのがまず第一にあります。

もうひとつの理由としては、若者たちにチャンスを与えたいということです。実際、このような業界でいきなり何もないところから始めるのは難しくて、僕もいままでにいろんな人たちに助けられていまの仕事ができるようになったという思いがあります。陳腐な言いかたですが、その恩返しをしたいという気持ちもあるんです。

——具体的にはどのような形で？

秋元　8月1日（火）から授業を開始する予定です。応募は適時行っていくのですが、標準的学習時間は3ヵ月間で、2週間に1度のペースで課題メールが配信されます。そのうえで、ウェブでのマンツーマンのやり取りになります。

有効期間の6ヵ月以内であれば、自分のペースで学習することができます。

——豪華な講師陣ですね。

秋元　今回驚くほど著名な方々に参加していただくことができました。各界の一線で活躍されている方々が肌で感じていることを教えてもらえるのはとても有益だろうと思います。

——それらの先生はどのような形で関わっているのですか？

秋元　先生方にはいままで培ってきたノウハウを教えていただいて、教材作りに参加していただきました。あとは、卒業制作を先生方に見てもらう予定でいます。

そして、"Dragon Gate"の卒業生は全員"才能バンク"に登録することができます。ここでは企画の募集があったときなどに、メールで告知をするといったことを予定しています。

実際プロというのは打率が高いわけです。この人に頼めば70パーセントはヒットを打ってくれるという方々です。でも、たとえば、100人の新人が企画を出したら、もしかしたら大ホームランを打つ可能性もある。新人ひとりに仕事を頼むのは怖いけど、10人に頼んだら、逆におもしろいことだと思うんです。そういう意味では、この"才能バンク"ではいろんなことが可能になると思っています。

エンターテイメントスクールの難しさというのは、これで免許が取れたというわけではないところです。むしろ、イメージで言うとパスポートを手に入れるようなものだと思うんですね。パスポートを手に入れたあとは、その個人の問題になる。この"Dragon Gate"では、やる気あふれる若者にパスポートを提供したいと思っています。

——いまコースは6つですが。

秋元　今後順次増えていきます。じつは11月からはゲームクリエーターコースを予定しているんです。皆さんご存じの著名なクリエーターにお願いしていますので期待していてください。

コース名	コース概要	講師
作詞家コース	実際のヒット曲を教材にコンセプトの立てかた、テーマの見つけかたなどの歌詞制作の基礎技術から実戦テクニックまでレッスン。	湯川れい子、売野雅勇、康珍化、森浩美、秋元康
脚本家コース	日常生活の中でのテーマの見つけかたに始まり、キャラクターの設定や配置、セリフのノウハウなどを伝授。	北川悦吏子、青柳祐美子、岡田恵和、遠藤察男、寺田敏雄
小説家コース	ストーリーや人物の設定など、小説作りのセオリーを学べる。レッスンごとに原稿を書いてもらい、ウェブで発表。	伊集院静、鈴木光司、林真理子 弘兼憲史、水島新司、大和和紀
漫画家コース	基礎に始まり、ヒットする企画の立てかたや個性的なキャラクターを生み出す秘訣などを学べる。	江川達也、里中満智子、しりあがり寿、柴門ふみ
感性を磨くコース	感性豊かな講師陣から感性を磨くためのヒントを学ぶ。想像や表現のしかたまでさまざまなレッスンを展開。	久石譲、秋元康、林真理子、柴門ふみ、北川悦吏子
アントレプレナコース	ビジネスチャンスの見分けかたから事業構想の立てかたまで、現役起業家の指導による実践的オンライン・ビジネススクール。	大久保秀夫、藤村哲哉、渡邉美樹、鈴木尚、奥谷禮子

●**受講申込み**　7月1日（土）より受付開始　●**受講料**　1コース/3万円（税別）※教材費込み
●**申込みおよび資料請求 http://www.dragon-g.com**　☎03・3599・7145（24時間ガイダンス対応）
●**問合せ先**　☎03・5396・8180（毎日9:00～18:00）

ドリームキャストトピック ALL that JAZZ あれこれ

記者O　今号は声優さんの取材が多かったみたいね。

記者F　はい。まずはビデオ『北へ。PURE SESSION』（発売元：メディアファクトリー）を記念して千葉妙子さんのサイン&握手会です。今回は千葉さんのサイン入りビデオ販促用POPを読者プレゼントにいただきました。希望者はP162のあて先「北へ。」係"まで。



➡真摯な態度の千葉さんにみんな感激。

O　ふむ。おつぎは？

F　ドラマCD『センチメンタルグラフティ2—序章—』のアフレコに行ってきました。12人のヒロインが勢ぞろいしていたので何かこっちが緊張しちゃいましたよ。

O　最後にビッグニュースを。ドリームキャストでも発売予定の『10SIX』が、この夏のPCでの日本語版の発売に先駆けて、PC版の無料体験キャンペーンを実施中。

F　あの100万人同時プレイが可能という？　体験版はどうすれば入手できるんですか？

O　入手方法は2通り。全国主要PCショップ店頭にて無料配布しているCDを入手するか、公式サイトからダウンロードすればいいんだ。



⬆『センチ2』のCDは7月29日（土）にムービックから発売予定。

F　公式サイトというのは？

O　下に書いておいたよ。

http://www.sega.co.jp/sega/pc/10six

COLUMN

新生セガの歩む道

入交社長退任、ソフト開発の分社化。はたしてセガの向かう先は？

5月。あまりにも衝撃的な情報が、各情報誌、新聞をにぎわせた。入交昭一郎社長の退任、大川功CSK会長兼セガ会長の社長兼任、そしてソフトウェア研究開発部門の分社化。「それって僕たちに関係あるの？」と思われる方もいるかもしれないが、これはかなりの一大事。それらの出来事が、今後のソフト作り、およびドリームキャストの存続に大きくかかわってくるからだ。

そこで今回は、実際に"どのような影響をユーザーに与えるのか"をテーマにお伝えしていこうと思う。直接セガに取材を行ってまとめるのは、7月28日発売の8／11・25合併号に回すとして、今回は"外"から客観的に見た視点で探っていく。

分社化がもたらす影響

まずは各ソフト開発部門が分社化する影響。正式に分社化して営業が開始されるのは、6月29日の分社化承認株主総会を経た7月1日からとなるわけだが、この本が書店に並んでいるころには実質的にもう動き始めている。

分社化するのは1、3〜9研、およびデジタルメディア制作部の全9部署。2研はCSK総合研究所（CRI）に組み込まれる形のため、厳密な意味で言えば分社"というわけではない。ただ、母体のセガから離れるという意味合いは同じなので、ここでは2研もほかと同じ扱いとして述べていくことにする。

さて、この分社化の狙いをセガはノウハウの専門特化、スケジュール管理・コスト管理の細分化、売れる商品作りの明確化としている。要するにソフト作りにおいてのすべてを任せるということなのだが、週刊ファミ通の編集長、浜村弘一はこのように分析する。

「この業界はひとつの作品を審議するのにすごい時間がかかる。現場はすごい盛り上がっているのに、上に持っていくと予算がどうのとか景気がどうのとか言われる。それが分社化により、現場にいちばん近い人間が"よっしゃおもしろい、いこう"って判断できるようになる。そのスピード経営っていうのが、ひとつの大きなメリットでしょう」

つまり、より商品化しやすくなり、制作からリリースまでの期間も短くなるというわけだ。ちなみに、浜村もこの4月にアスキーから分社したエンターブレインの社長。わずか3ヵ月とはいえ、その経験から、

「うちもそうだから」

と、実感を込めて語る。ある意味"やりやすくなる"ということで、要するに昔の売れ行きや古い価値観でしか判断できない官僚的な体制に了承を得ずにすむというわけだ。

ともあれ、現場サイドの声が反映される形になるということは、よりはじけた作品が出やすくもなる。

「コナミがすごくいい例だと思うけど、場所を大阪や東京に分けることでお互いに競争意識が生まれた。それにより、自分たちで会社を大きくしようというような向上心が芽生えて、成功に対してすごい貪欲になった。それでいまのコナミの繁栄があると思うんです」（浜村）

コナミの盛況ぶりはもはや語るまでもないことで、作品の質に関しても間違いなくトップクラスのものを世に送り出している。

セガも同じようにうまくいくとは限らないが、少なくともいい方向に向かっていくのは確かだろう。

「セガという大枠ではなくて、ソフトハウスとして自分たちで食べていかなければいけないので、どんどん回していかなければいけない。そうなると、必ずしも冒険してなくてもユーザーが喜ぶソフトがもっと出てくることになる。要するにユーザーにしてみれば定期的に楽しいソフトがもっと提供されるわけです。ですから、分社に関してはすごくいい方向に向かうと思います」（浜村）

PSのソフトも出す？

分社化にともなってよく聞かれることが"ほかのハードでソフトを出すんですか？"という質問。ぶっちゃけたところ、分社化後のセガとの関係が"ゲームソフトウェアの開発委託"という形で、100パーセントセガの持株となるため、絶対にありえない。なので当分はドリームキャストと業務用のソフトを制作することになる。

ただし、セガは将来的に実績の認められる子会社については自主開発を認め、株式の公開をさせると言っている。こうなった場合は話は変わる。何しろ100パーセントセガの出資ではなくなるわけで、そのひとり立ちした状態でさらなる利潤を求めていかなければいけないからだ。

それは、現在のゲーム業界市場において、ひとつのプラットフォームにこだわるというのは売上面からみてあまり好ましくないという点にも結びついてくる。理想論だけでやっていけるはずもなく、少しでも利潤を増やそうとするのは会社存続のうえで当たり前の話。となると、同じタイトルを複数のハードで出してより多くの利益を求めようとするのもおかしくはないことだろう。

ただし、仮にそうなったとしても彼らがドリームキャストを捨てるというわけではない。

「確かに分社化して大きくなるという段階で、ほかのプラットフォームで作らなければいけない状況が起こるかもしれない。ただ、新しく社長となる人たちって心の中でセガの人間だと思っているんですよね。じつは僕も同じ質問したことあったんです。そしたら、中さん（ソニックチーム社長）や小口さん（ヒットメーカー社長）たちの口から"ファーストパーティー"だからって言うんですね。セガを支えていく、ドリームキャストを支えていくのは僕らしかいないっていう意識が、むしろまえより強くなっているんですよ。将来的に移植とかドリームキャストに向かない作品をほかで出すことはあるかもしれないけど、第一にドリームキャストに考えているっていうのは永遠に変わらないでしょう」（浜村）

もちろんこの話に飛躍したところはあるが、実際に起こりうるであろう話だ。しかしそのときというのは別段ドリームキャストが見捨てられるというわけではなく、逆にステップアップのチャンスなのではなかろうか。何せセガイズムが、たとえばソニーブランドに注ぎ込まれ、それがドリームキャストに還元されるわけである。ドリームキャストユーザーにとってこれほどうれしいことがあるだろうか。

「セガがソフトハウスになったら最強の集団になる」

これはひと昔まえから業界で言われていること。ハードメーカーとしての存在を皮肉っているのだが、ソ



Illustration Satoshi Yuzuriha

フト開発部隊として最高の敬意を表してもいる。分社化されるいま、ある意味、この言葉が現実のものになろうとしている。

旧社長のたどる道

ホンダのプリンスと呼ばれ、'93年6月に鳴り物入りでセガへやってきた入交副社長。'98年1月に社長へと上り詰めたが、2年半という月日でその座を退くこととなった。退任の理由は、ドリームキャスト国内販売の不振。"いりさん"とユーザーに親しまれ、ハード普及のため東奔西走の毎日を送ったのだが、結果としてよき成果を残せなかったわけだ。

確かにその点においては社長として認められないだろうが、あくまでそれは最終的な見える部分での話。

「入交さんってソフトハウスのクリエーターにとって憧れの人といいますか、心開ける人みたいですね。本田の技術者出身ということで、たとえばいまは参入していないところを含め、大きなソフトハウスの人たちが、入交さんの話なら聞けるって、セガに対してすごい好意的になってるのは確かなんです」(浜村)

現場の人間、そして対外的に評判だった、その親しみやすい人間性を証明する発言だ。

いま、どこもかしこもドリームキャストの国内不振と騒いでいるが、何もドリームキャストが終わったわけではない。何より、ドリームキャストにはまだ未知なる可能性がいろいろと残されている。海外の好調でも証明されているとおり、ハードとしてほかのものにけっして引けを取るものでもない。その土台を作り、さまざまな可能性を残してくれた入交副社長に、感謝の気持ちを贈るべきではなかろうか。

「すばらしい夢をありがとうございました。そしてお疲れ様です」

とはいえ、入交副社長は今後、ブロードバンド(高速大容量のネット網)の戦略担当と、じつは重要プロジェクトの指揮をとる。ブロードバンドと言えば、映画や音楽の配信などを予定している、今後のエンターテインメント業界においての最重要項目。ぜひともそこでの"いりさんの逆襲"に期待しようではないか。

■新社名好感度チェック(ユーザーアンケートによるもの)

順位	好感度	新社名	旧部署名	代表作
1	8.69	ソニックチーム	第8ソフト研究開発部	ソニックアドベンチャー
2	6.57	ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ	第9ソフト研究開発部	スペースチャンネル5
3	6.42	ウェーブマスター	デジタルメディア制作部	ルーマニア＃203
4	6.30	セガ・ロッソ	第5ソフト研究開発部	セガラリー2
5	6.22	スマイルビット	第6ソフト研究開発部	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！
6	6.20	オーバーワークス	第7ソフト研究開発部	サクラ大戦
7	6.18	CSK総合研究所(CRI)	第2ソフト研究開発部	シェンムー
8	5.98	アミューズメントヴィジョン	第4ソフト研究開発部	スパイクアウト
9	5.84	ヒットメーカー	第3ソフト研究開発部	クレイジータクシー
10	5.70	ワウ	第1ソフト研究開発部	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

新社長の進む道

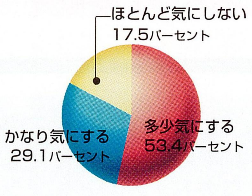
「セガはネットワーク戦略の先兵。社長には強いリーダーシップと求心力が求められる。本来なら若い人がいいのだろうが、現時点では自分しかやる人間がいない。短期決戦でセガの業績を回復させる」

と、74歳とは思えぬ強い口調で語る大川新社長。CSKグループの創業オーナーとして君臨してきた大御所が、いよいよ直直にセガの舵をとることになった。

さて、ではゲーム開発を子会社に任せるようになった母体のセガは、今後どういった道に進むのだろうか。

「ドリームキャストもすでに550万台を出荷、利益を出す土台は整えた。それらすべてをネットにつなぎ、対戦ゲームや電子商取引などさまざまなサービスを提供すれば先行きは明るい」(大川)

Q. ソフトを買うとき、開発した会社を気にしますか?



有効投票数103

大川社長は「ネット事業の成功が夢」と古くから語っている。このことからも、今後ネットワークの可能性を広げていくことは間違いない。

「大川さんはインターネットで世界をハッピーにしようと真剣に考えているんですよ。お金もあるし名誉もあるし、本当に世のため人のためと考えている。そういう意味でセガは本気なんです。あとインターネットっていまのゲーム業界全体の問題で、みんながモニター上で楽しく遊ぶエンターテインメントを模索し始めているわけですよ。昔はゲームって呼ばなかったものがこのさき出てくるかもしれませんが、それもゲームと捕らえていかないと、今後ゲームの進化はないと思います」(浜村)

つまり、ソフト開発は信頼のおける子会社に任せているのだから、自分たちは未来への道を切り拓き、その土壌を作り、そして提供していこうというのが大川社長の思惑だろう。

雨降って、地固まる。じつに多くの変動がここ最近で起こったが、いよいよ新生セガが本格的に動き出す。

「自分らの会社がハッピーになることが、ドリームキャストユーザーがハッピーになることだってすごくわかるようになってきているんです。それがモチベーションアップ、ひいては彼らの繁栄につながる可能性は十分にあるでしょう」(浜村)

さて、これから我々ドリームキャストユーザーに、新生セガはどのような夢を見させてくれるのだろうか。

おまけ。新社名はどう?

最後に、今回の分社化にあたっていくつかの質問をユーザーに行った。

まずはソフト購入時に開発会社を気にするか(左)。多少と答えた人が過半数だが、気にしない人はわずか2割弱となった。ハードの進化とともに、開発のレベルが露骨に表れるようになった現在、やはりそれを気にするユーザーは多いようだ。

続いて、それにともなった新社名好感度調査(上)。直感的に10段階で判断してもらった結果、ソニックチームだけがだんトツという状態に。

「昔から親しんでもらっている名前というのがその要因でしょう。ただ、ほかの部署もいい作品を作りますのですぐに並ばれるでしょうね」(ソニックチーム社長・中裕司)

確かに社名が新しくなろうとも、過去に築き上げた実績がなくなるわけではない。新社名がみんなに認知されるのも時間の問題だろう。大川社長への期待度(10段階で評価してもらった)6.36という数字とともに、それらが数ヵ月後どう変化するか、楽しみに過ごすとしましょう。

文中敬称略　編集部　田村雅

入交さんへ。ユーザーの声

●ドリキャスというハードを発売して、ネット社会にとってプラスになったという点で評価します。経営に関してはまったく駄目でしたね。素人の意見なのですが、早いうちにソフト開発部門を子会社化していれば、いまごろはK社みたいに大ヒットのゲームが作れただろうし、いろいろな面でよくなったのでは?

●満点とまではいかないけど、入交社長はよくやってくれたと思う。個人的には『シーマン』が発売されたのも、ナムコが参入してくれたのも入交社長がいたからこそなしえたことだと思っています。

●とても好感が持てていい人というイメージはありますが、いまひとつセガで実力が出せたのかが疑問。

●セガのイメージがかなり変わったと思います。少なくとも僕は、入交さんがいなければセガのハードを買うことはありませんでした。

大川さんへ。ユーザーの声

●インターネットもいいけれど、ゲームをおろそかにしたらセガファンをやめてやる!

●社長が変わってセガがどのようになるかはわからないけど、ファンを大切にする会社でいてほしいです。

●ドリームキャストの普及率を見ると、国内では何でこんなに悪いのかわからない。ネットのほうはある程度認知はされていると思うが、どうもセガに対する取っつきづらさがあるのかな。1回でも体験してもらえれば、もののよさは伝わると思うのだが……。もっとこのハードのよさが一般の人に伝わるように、宣伝、開発していってもらいたいです。

●『シェンムー』が売れなかったのはCMのせいだと思う。

●もっとドリームキャストのよさを大々的ににアピールしてください。いいゲームがたくさんあるのに知名度の低さで損をしてるソフトがどれだけあることか……。"宣伝下手な職人集団"では意味がないんですよ。

●入交さんのように"顔"が見えるような活躍を期待しております。

●インターネットもよいですが、ドリキャスはすぐれたゲームハードです。入交さんがいたからこそできたソフト(『ソウルキャリバー』、『D2』など)の存在も忘れずに、大川社長がいたからこそできたと言われるようなソフトを期待しています。

※ユーザーアンケート(本誌読者対象)は5月下旬に行ったものです。

DC TOP10 ソフト売上ランキング

有力ソフトが発売されなかったためか、前回とトップ5はまったく同じ。新タイトルは7位、8位と奮わなかった。10位には『CRAZY TAXI』が久しぶりに顔を出しているぞ。

集計期間 6月5日～6月18日

1 前回1 サクラ大戦

2000年5月25日発売 4800円(初回限定版 6800円)



■セガ・エンタープライゼス　アドベンチャー

もう全ヒロインのエンディングは見た？『3』との連動のため、全データをそろえるのは当然かも？

推定販売本数 9456
推定累計販売本数 92665

2 前回2 レンタヒーローNo.1

2000年5月25日発売 5800円



■セガ・エンタープライゼス　アクションRPG

全作は中古でかなりプレミアがついた『レンタヒーロー』。今作も数年後には貴重品になる……？

推定販売本数 6132
推定累計販売本数 41244

3 前回3 久遠の絆 再臨詔

2000年5月18日発売 5800円



■フォグ　アドベンチャー

根強い人気を示した本作。サウンドノベルタイプで、手軽にプレイできるので気になる人はぜひどうぞ。

推定販売本数 5189
推定累計販売本数 29046

順位	販売本数	累計販売本数	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
4	4730	24613	前回4	スーパーランナバウト	クライマックス	アクション	2000年5月25日発売 5800円
5	2814	13万5814	前回5	マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	カプコン	格闘アクション	2000年3月30日発売 5800円
6	2434	37216	前回7	サンバ DE アミーゴ	セガ・エンタープライゼス	アクション	2000年4月27日発売 5800円
7	1992	1992	NEW	ぽけかの～由美・静香・史緒～	データム・ポリスター	シミュレーション	2000年6月8日発売 6800円
8	1887	1887	NEW	アニマスター	アキ	シミュレーションRPG	2000年6月15日発売 5800円
9	1842	44519	前回10	ザ タイピング オブ ザ デッド	セガ・エンタープライゼス	アクション	2000年3月30日発売 4800円(キーボード同梱版 8800円)
10	1757	11万2257	前回－	CRAZY TAXI	セガ・エンタープライゼス	アクション	2000年1月27日発売 5800円

●ドリームキャスト販売台数

3711台(6月5日～6月11日)
4172台(6月12日～6月18日)

推定累計販売台数 **150万1999台**

DC TOP5 週間ソフト売上ランキング

週間トップ5では、2週ともトップ4が同タイトル。ゆえに隔週集計のトップ10とも同じだ。新タイトルのふたつは、それぞれ発売週に5位にランクインしている。

集計期間 6月5日～6月11日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	5645	88854	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	5月25日発売 4800円(初回限定版 6800円)
2	3509	38621	レンタヒーローNo.1	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	5月25日発売 5800円
3	3174	27031	久遠の絆 再臨詔	フォグ	アドベンチャー	5月18日発売 5800円
4	2715	22598	スーパーランナバウト	クライマックス	アクション	5月25日発売 5800円
5	1800	1800	ぽけかの～由美・静香・史緒～	データム・ポリスター	シミュレーション	6月8日発売 6800円

集計期間 6月12日～6月18日

順位	販売本数	累計販売本数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売日・価格
1	3811	92665	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	5月25日発売 4800円(初回限定版 6800円)
2	2623	41244	レンタヒーローNo.1	セガ・エンタープライゼス	アクションRPG	5月25日発売 5800円
3	2015	29046	久遠の絆 再臨詔	フォグ	アドベンチャー	5月18日発売 5800円
4	2015	24613	スーパーランナバウト	クライマックス	アクション	5月25日発売 5800円
5	1887	1887	アニマスター	アキ	シミュレーションRPG	6月15日発売 5800円

※売上ランキングは、115ページに掲載したファミ通協力店のご協力によりファミ通DC編集部が独自に作成したものです。

期待の新作 DC TOP20

『ジェットセットラジオ』や『首都高バトル2』など、6月下旬発売の有力タイトルが抜けたため、新タイトルが3つランクイン。『Kanon』なども復帰してきたのだ。

1 グランディアII

2000年8月3日発売予定 6800円

前回 1 565票



■ゲームアーツ RPG

発売が近づき、新情報も続々発表されたためか2位に大差をつけて1位を不動のものにしている。このままの勢いだと、販売本数もかなりの数になりそうだね。

2 サクラ大戦3～巴里は燃えているか～

2000年秋発売予定 価格未定

前回 2 323票



■セガ・エンタープライゼス アドベンチャー

新情報が長いあいだ出ないためか、2位は確保したものの、3位の『エターナルアルカディア』との差が縮まってきた。ここからがファンの力の見せどころだ。

3 エターナル アルカディア

2000年夏発売予定 価格未定

前回 3 257票



■セガ・エンタープライゼス RPG

月1回程度のペースで新情報が公開されてきている本作。今号は新情報は公開できなかったけど、次号あたりでは新たな情報をお伝えできるかも知れないぞ。

順位	前回	票数	タイトル	メーカー	ジャンル	発売予定	価格
4	4	128票	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	格闘アクション	2000年9月発売予定	価格未定
5	16	114票	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	アドベンチャー	2000年7月27日発売予定	6800円
6	10	109票	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	シミュレーションRPG	発売日未定	価格未定
7	6	105票	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	2000年夏発売予定	価格未定
8	13	100票	ダビつく～ダービー馬をつくろう!～	セガ・エンタープライゼス	シミュレーション	2000年7月27日発売予定	6800円
9	14	95票	エルドラドゲート	カプコン	RPG	2000年秋発売予定	2800円
10	7	86票	シェンムー続編	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	発売日未定	価格未定
11	12	81票	SONIC ADVENTURE 2	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	2001年発売予定	価格未定
12	20	76票	F355 challenge	セガ・エンタープライゼス	レース	2000年8月3日発売予定	5800円
13	19	71票	METAL MAX WILD EYES	アスキー	RPG	2000年夏発売予定	価格未定
14	17	67票	PHANTASY STAR ONLINE	セガ・エンタープライゼス	RPG	2000年発売予定	価格未定
15	−	57票	Kanon	NECインターチャネル	アドベンチャー	2000年発売予定	価格未定
16	NEW	52票	ECCO THE DOLPHIN Defender of the future	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	2000年夏発売予定	価格未定
17	NEW	48票	TOMB RAIDER IV:THE LAST REVELATION	カプコン	アクション	2000年7月19日発売予定	5800円
18	−	43票	ルーンジェイド	ハドソン	RPG	2000年7月27日発売予定	5800円
19	NEW	38票	こみっくパーティー	アクアプラス	シミュレーション	発売日未定	価格未定
20	−	31票	ガンスパイク	カプコン	格闘アクション	2000年秋発売予定	5800円

読者が選ぶ DC TOP10



←セガの看板ゲームのひとつ「ソニック」。

『ソウルキャリバー』の追撃を振り切り、『シェンムー』がなんとか1位の座を守り通した。『2』の発売が刺激したのか、『SONIC ADVENTURE』が5位に復帰しているのだ。

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	票数
1	1	シェンムー 一章 横須賀	セガ	アドベンチャー	133票
2	2	ソウルキャリバー	ナムコ	格闘アクション	129票
3	3	バイオハザード コード:ベロニカ	カプコン	アドベンチャー	78票
4	5	マーヴルVS.カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	カプコン	格闘アクション	69票
5	−	SONIC ADVENTURE	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	64票
6	4	CRAZY TAXI	セガ・エンタープライゼス	アクション	55票
7	−	スペースチャンネル5	セガ・エンタープライゼス	アクション	46票
8	6	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス	アドベンチャー	41票
9	10	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ・エンタープライゼス	シミュレーション	37票
10	−	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ・エンタープライゼス	アクション	32票

※期待の新作TOP20と読者が選ぶTOP10は本誌のアンケートハガキから集計しました。

SEAMAN FILE

シーマン・ファイル

復刊十四号

シーマン、早いものでもうすぐ1歳なんだね。7月29日の誕生日には何をしてお祝いする？　ケーキも用意したりする？

WANTED



シーマンに関する情報を受け付けています。突然変異などのあなただけが知っている事実やウワサ、シーマン自慢などなんでもけっこう。薄謝を用意して待っています。あて先は、〒154-8528(株)エンターブレイン「ファミ通DCシーマン」係まで。

Fig1.　SEAMAN英語版広告



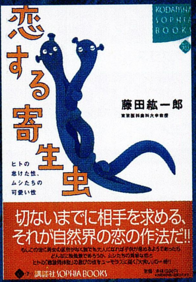
コピーは「I will not mate outside my species.」って何度もくり返しているだけ。これって、位置関係からいってシーマンが言ってるの？　あー、どうしてこんなきわどいの？　と思ってたら人間のセリフなのね。でも、きわどいのは同じか。

Fig2.　雑誌NAVI 7月号表紙



ほかのところで、山川氏いわく。ゲーム中で、「アイテムを1個盗むのは1000円拾ったのと同じくらいのうれしさ」で、「ゲームが6000円ぐらいだから、アイテムを6個ドロボーすればチャラか……」。こんなこと考えたこともなかった。

Fig3.　『恋する寄生虫』



サナダムシは節ごとに多くの男女を抱えているから、彼らが人間の体の中で出会ったとしたら、それはもうたいへんなことに。でも、これって絶滅を防ぎつつ、遺伝子を交ぜるチャンスがあればそれを最大限に活かすということなのだ。

Fig4.　ビデプリ画像



『シーマン2』は、野外観察キットになるかもしれない、というが、われわれはジャングルの中のシーマンを大事にしながら待っていればいいのだろうか？

FILE No.1
アメリカ版広告も"いい感じ"

アメリカでは、7月11日のリリースに向けて『シーマン』の広告が出始めている。左のFig.1.がそれ。日本でのプロモーション同様、インパクトがあるというか、抜けているというか。いい意味で。アメリカのセガのホームページでもリリースの文章が出ていたので見てみたらシーマンのことを「seaman -- a salty wise-guy」と表現していた。saltyというのは塩気を含んだとか、しょっぱいという意味だが、"辛らつな"という意味もあるそうだ。辛らつで、頭のいいおやじ、というわけである。EBworld.comという通販ショップでは、すでにpre orderという形で予約を受け付けている。そのページによると、『シェンムー』を除けばベストの1本とされている。うーむ、『シェンムー』と比べられても『シーマン』としては困るでごじゃる、という感じなのだが。

FILE No.2
『シーマン』、作家のはまりかた

ゲームを1本クリアーするのはとてつもなく時間がかかる。とくに相手がスクウェア型RPGだったりすると、これって仕事持ってる人にはクリアーできないんじゃないの？　と思わされることもしばしば。だが、ちゃんと作家で仕事をしている人が、プロ顔負けのゲーマーぶりを発揮している。山川健一という作家だ。『NAVI』(二玄社)というクルマ雑誌で山川氏は、ゲーム論を展開、ついには"ゲーム"は、通貨や国境といった現在の国家体制を作り上げている"共同幻想"を無化してしまうかも、と説いている。スクウェアファンと自称する山川氏は、そのエッセイの中でスクウェアのソフトを中心に引用、というか例に出しているのだが、ひとつだけドリームキャストのソフトが出てくる。それが『シーマン』。「いまは、カッコいい魂を持った人が、男も女も異性に持てるのだと僕は思う。」という書き出しの一節を締めくくるのが「人間は、もう精神の世界で進化するしかないんだよ」というシーマンの言葉なのだ。シーマンが、こんなに哲学的なことを言うって知らなかった。なんか、そうとう高度な会話してそうだよね、山川さんと山川さんちのシーマンって。

FILE No.3
『恋する寄生虫』に見られる幼生分裂の姿

回虫って知ってます？　人間の体内に寄生するするやつ。たとえばサナダムシ。体長10メートルにも達する彼らは、いわゆる雌雄同体だ。長い長い体の1節1節が男女に分かれている。だから、1匹いれば子孫を残すことができる。だが、もし、同じ体内に別のサナダムシがいれば、それとくっつくこともできる。こんな寄生虫たちの未知なるセックスライフが赤裸々に描かれているのが『恋する寄生虫』(講談社)という本。その中で、シーマンみたいな繁殖法をとるウェステルマン肺吸虫という寄生虫は、その虫卵の中に生じた1匹のミラシジウムという幼虫が宿主のカワニナという貝に寄生、10個前後のスポロシストが生まれ、その1個ずつがレジアという幼虫になり、それがまた20匹のセルカリアという幼虫になるのだという。シーマンは増えはしないが、こういう生きかたってなんかそっくりでしょ。マニュアルや手引き書でもマッシュルーマーを"幼虫"と呼んでいるのが、なんか引っ掛かっていた私としては妙に納得のお話なのでありました。

FILE No.4
小ネタアワーPart2

以前紹介したが、フロッグマンに名前をつけると、金色ではなくFig.4.のような黄緑色のまだらになってしまったという、ペンネームはただすけさん(25歳、主婦、大阪市)からビデプリ画像の投稿である。お手紙を読んでみると、なんとジャングルに出てからの命名だそうだ。彼女からの情報は、クモの食べさせかた。水があるときはクモが死んでしまうのだが、陸地ができてからだと食べるらしい。ただし、これはシーマンにとって毒らしく、だんだん顔が赤くなり「なんか、気分悪くなってきた」と心配させるそうだ。

プロ野球チームであそぼうネット!

HAWKS LIONS BLUEWAVE MARINES FIGHTERS BUFFALOES DRAGONS GIANTS BAYSTARS SWALLOWS CARP TIGERS



発売日	8月10日発売予定
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1〜2人
ビジュアルメモリ	5ブロック
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	第6ソフト研究開発部
通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦など）
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

98パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/

セガ初オンライン野球対戦!!

ドリームキャスト初の野球ゲームとして発売された『プロ野球チームであそぼう!』。続編となる本作は、ついに、オンライン対戦というDCならではの新機能を追加して帰ってきた。さらなる進化を遂げた本作を徹底紹介する。

生まれ変わった『あそぼう』の最新作

『プロ野球チームであそぼう!』が、オンライン対戦ゲームとなった!! その名も『プロ野球チームであそぼうネット!』。専用のサーバーで、対戦者を募り、全国のユーザーとリアルタイムで試合を行うことができるのだ。さらに今回は"とっくん"という練習モードを追加。前作からある各モードもパワーアップしているぞ。

好評の選手カードはもちろん健在。新しいカードも加わって収集は白熱しそうだ。また、専用ホームページでは、オンライン対戦の成績ランキングやユーザーどうしの選手カードの交換が行えるぞ。





⬆斜め見下ろし画面も追加。球場全体が把握できるのでプレイしやすい。



⬅ホームラン競争を楽しむ、あのホームランパックンも新しい演出が加わった。



⬅バッティングや守備を練習できる、とっくんモードだ。初心者にはうれしい機能だね。

『プロ野球チームであそぼう!』とは?





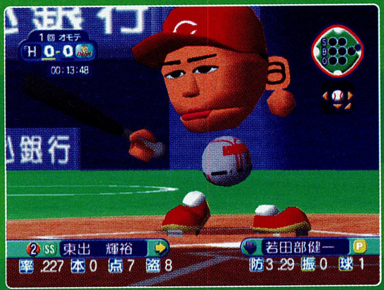
'99年12月23日に発売されたDC初の野球ゲーム。操作やカメラワークがユニークで、守備では、選手のすぐ後ろからの視点でボールを追ったり、バッティングでは、Rトリガーボタンを押すとテイクバック、離すと振り出すという新しい野球ゲームの形を打ち出した。さらに『プロ野球チームをつくろう!』と連動し、『つくろう』で育成した選手でプレイすることができるのだ。

全国のユーザーとリアルタイム対戦!!

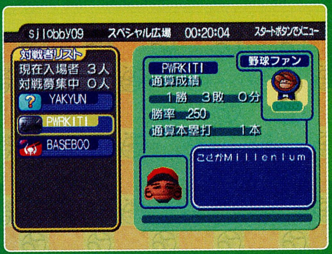
ここでは本作のいちばんのウリとなるネットワーク対戦と専用ホームページを紹介する。まずは、ネット対戦。単に対戦するだけでなく戦績が記録される。勝敗数はもちろん、打率や奪三振といった個人成績まで記録。これらは専用ホームページ上でランキング表示されるぞ。実際の野球さながらのランキングは、盛り上がること間違いなしだ。さらに、ホームページはユーザーどうしでの選手カード交換の場としても運用されるぞ。

ネットたいせん

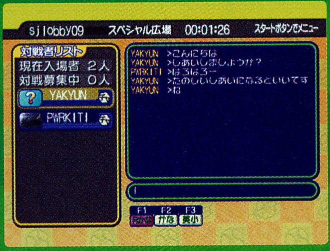
ネットに接続するまえに、自分をアピールするプロフィールを制作する。自分の似顔絵を作ったり、相手へのメッセージなどを考えるのだ。プロフィールを作ったらネットに接続。ハンドルネームを決めたら、サーバーへ。対戦サーバーには、"るーきー広場"、"べてらん広場"、"スペシャル広場"と3種類の広場が用意されている。スペシャル広場は、イニング数やルールが変えられ、好きな設定でプレイ可能。まずは、るーきー広場で腕試しするといいだろう。



⬆スコアの下にある数字表示に注目。ネット対戦中はネットの接続時間が表示される。うれしい気遣いです。



⬅対戦ロビーのひとつ。特別ルールでプレイできるスペシャル広場。



➡対戦ロビーではチャットが可能。対戦まえは、ちゃんとあいさつを。



⬅ネットでの対戦成績も見ることができる。弱点補強に役立てよう。

あそびは進化する!!

新たに加えられたネット対戦機能。戦績の閲覧やカード交換の場を提供するホームページ。練習モードの追加。各モードは改良が施された。ユーザー拡大を第一に考えられ、進化した本作。全部で8つのモードをすべて紹介する。

おなじみのモードにもさらなる改良が!!



ネットに接続しないで、楽しめるモードは、全部で6つ。なかでも注目は、今回新たに追加された"とっくん"。これは初心者のため基礎練習だけでなく、高いスキルを得られるよう数多くの課題を用意。ネット対戦を行うまえにプレイしておけば好成績を収めることができるだろう。このほか楽しい演出が加わった"ホームランパックン2"に加え、新カードの登場により"ペナント"、"オリジナル"など、どれも征服欲が増したモードになっている。

とっくん

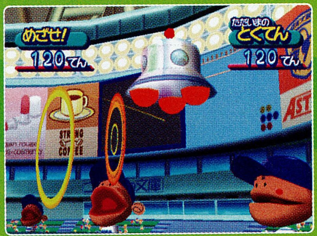
基本操作を学ぶことができるとっくんモード。基礎的なボタン操作から、投球、守備、打撃、走塁と、すべてにおいてスキルアップができる。さまざまな課題が用意されていて役立つぞ。



⬅ホームランを3本打たなければならない課題。ボールをバットの芯に当てるのに最適な練習だ。

➡各項目に分かれて課題が用意されている。どれもミニゲーム感覚で、楽しくプレイできる。

ホームランパックン2



前作も好評だった10球勝負でホームランを狙うモード。球場のギミックには大きなリングやUFOなどが新登場。球場にある仕掛けに連続して当てることで、コンボのボーナス点が加算されるという新システムも追加された。

オリジナル



このモードでは、集めたカードを見られたり、友だちのカードを交換できる。また、カード編成してオリジナルチームを作ることも可能だ。リストをすべて埋め、コンプリートを目指そう。



発売日	今秋発売予定	通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦など）
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	第6ソフト研究開発部		

? パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/

緊急速報 プロ野球チームであそぼうネット!

今秋発売決定!!『あそネット』と連動!!

『あそぼう!』の続編が出るんっだったら『つくろう!』の続編はどうなったの？ と思ってた方、お待たせしました。『プロ野球チームをつくろう!』の最新作、その名も『もっとプロ野球チームをつくろう!』の登場だ。本作は『あそネット』と連動していて、育成した選手を『あそネット』でプレイすることができる。さらに、今回は3年に1度世界選手権が開催されることになった。日本代表チームが世界の強豪と、金メダルを賭けて戦うのだ。プレイヤーは、日本代表の監督を目指すという新たな目的が加わった。日本代表チームを指揮するにはまず、自分のチームを日本一に導かなければならない。さあ、キミはこの試練を乗り切ることができるかな。

監督気分でチームを采配!!



キミはチームの社長であり監督。試合では、選手交代やさまざまな作戦を実行することができる。さあ、バッターは日ハムの強打者、田中。どう指示を出す？

日本代表が世界選手権に出場!!



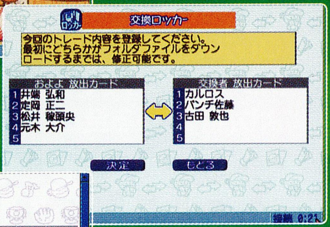
3年に一度10月に開催される世界選手権の一幕。選手権に出場する日本代表を指揮するには、名実ともに日本一の監督にならなければならないぞ。

ホームページ

『あそネット』では、専用ホームページが開設される。オリジナルモードで収集したカード交換の場やネット対戦での対戦成績が閲覧できるぞ。対戦成績は、順位づけされ、ネット対戦球場ごとに表示される。また、部門別にもホームラン、打点、最多勝などの成績もランキングされる。腕を磨いて上位のランカーを目指してみよう。



⬅"ホームページ"モードを選ぶと、やっきゅんがお出迎え。ここからホームページへ入場する。また、ソフト情報が充実しているドリームホームへも行ける。



➡自分の欲しいカードと、交換できるカードを提示。お互いの条件を満たせばトレードとなる。



⬅これがネット対戦での成績表だ。勝率が高い順にランキングが行われている。ほかに、個人成績も見ることができるぞ。

ペナント



全球団の中から1チームを選択。1シーズン135試合を戦うモード。ただ試合を消化するだけでなく、選手の状態にも気を配らなければならない。酷使して出場させると、ケガに見舞われるのだ。また、1試合消化すると、選手カードを入手できる。選手カードは大幅に増加。江夏豊や田尾安志も登場する。

オープン



好きな球団を選んで、友だちやコンピューターと対戦できるモード。友だちとの対戦でも天候の変更は可能で、自分の得意な球場を選ぶこともできる。また右で紹介しているシリーズ最新作『もっとプロ野球チームをつくろう！』の育成チームデータを持ちよって対戦することもできるのだ。

トーナメント



最大8人まで遊ぶことができるトーナメントモード。モードを選んだら4球団での戦い、もしくは8球団での戦いを選択してプレイすることができる。プレイする人数が足りないときは、コンピューターが相手になるぞ。辛抱強く3試合勝利を重ねれば優勝だ。最高の栄誉をつかみ取ろう。

次回予告 次回は、7/28号(7/14発売)で もっとスゴイ情報が出る!?



歴代の名選手とドリームマッチ!!



GIANT GRAM 2000
全日本プロレス3 栄光の勇者達
ALL JAPAN PRO.WRESTLING 3



王道プロレスの集大成がここに!

発売日	8月10日発売予定
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	第1ソフト研究開発部
通信機能	未対応
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 6月30日現在 開発状況

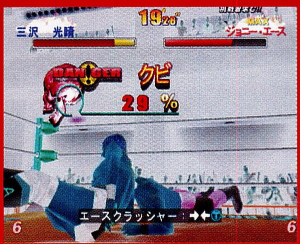
http://www.sega.co.jp

全日本プロレスを代表する歴代の名選手を加え、『ジャイアントグラム』が帰ってきた。が、現在レスラーの大量離脱により揺れている全日。これが最後の作品か!?

前作を継承しつつ、さらなる進化。これぞ全日!

日本のプロレス界きっての老舗、全日本プロレスの熱い闘いを体感できるこのシリーズもついに3作目。好評だったシステム群はそのままに、登場レスラー、新要素を追加、さらなる進化を遂げている。基本的な操作方法は前作と同じで、前作体験者はすんなりプレイできること請け合い。難しい操作は必要なく、簡単操作でさまざまな技をくり出すことができる。もちろん、ジャンケン的な要素のある3すくみシステムも健在。打撃技は投げ技に、投げ技はつかみ技に、つかみ技は打撃技に強く、同じタイミングで違う技を入力した場合は強い技を出したほうが技を仕掛けることができる。これに豊富な返し技を使うことで、全日らしい返し技、読み合いを中心とした白熱の試合を体験することができるのだ。







←↑グラフィック、演出面も強化され、ノーフィアーの決めポーズもこのとおり。ケガダメージシステムも前作同様だ。ただ、ビジュアルメモリを使ったミニゲームはなくなっている。

登場レスラーは現状で30名! 懐かしい顔も!

前作は主力レスラーのみで、やや少なめだった登場選手の数がいきなり倍以上に増えた。もちろん、小川や大森といった現役レスラーはキッチリ参戦しており、その中には馬場と熱戦をくり広げたサンマルチノ、デストロイヤーなどの往年の名レスラーも登場する。全日の歴史を体感できる作りになっており、すでに亡くなったレスラーの登場もファンにとってうれしい限りだ。時代を超えた闘いの再現ができるのも今作の魅力と言える。

連続出場	ジャイアント馬場	三沢 光晴	川田 利明
	田上 明	小橋 健太	秋山 準
	馳 浩	スタン・ハンセン	ベイダー
	ゲーリー・オブライト	ジョニー・エース	ウルフ・フォークフィールド
新たに参戦	ジャンボ鶴田	大森 隆男	高山 善廣
	本田 多聞	小川 良成	垣原 賢人
	志賀 賢太郎	ブルーノ・サンマルチノ	ジン・キニスキー
	ザ・デストロイヤー	ドン・レオ・ジョナサン	ブルーザー・ブロディ
	フリッツ・フォン・エリック	ボボ・ブラジル	スティーブ・ウイリアムス
	バート・ガン	ジョニー・スミス	マウナケア・モスマン



↑先日亡くなってしまった鶴田の勇姿。ブロディの復活も涙を誘う……。



←当然これらのレスラー以外にも、隠しレスラーが登場する。だ、誰だ!?

新モード追加で充実の闘いを約束！

注目はなんといっても新登場の名勝負再現モードだが、それ以外のモードも当然パワーアップ。全日らしさが出ているVSモードの充実もいい感じ。ここではそれらの詳細をお伝えする。また、前作にあった観戦モード(コンピューターどうしの試合を観戦する。カメラの視点変更が可能)ももちろん搭載。このモードを使えばテレビ感覚で試合が楽しめるのだ。

アーケードモード

アーケードのNAOMI版と同じプレイが楽しめる。選択したレスラーにより、その時代のライバルレスラーが対戦相手として登場。全部で7試合を勝ち抜いていく。

VSモード

前作にはなかった全日の看板シリーズ、チャンピョンカーニバル(シングルのリーグ戦)と世界最強タッグリーグ(タッグのリーグ戦)を用意。シングルのトーナメント戦を行うワンナイトトーナメントマッチも楽しめる。



←シングル、タッグ戦を1戦のみ行う特別試合。さまざまな対戦が楽しめるぞ。

トレーニングモード

試合を始めるまえにプレイしておきたいのがこのモード。相手は動かないので技の確認に最適で、相手の位置、状態も指定できる。タッグマッチ形式での練習も可能だ。

エディットモード

自分好みのレスラーを作れるモード。覚えられる技数が大幅に増え、さらに覚えた技と技を組み合わせて別の、より強力な技を作る技合成システムを採用した。マスク、パンツ等のコスチュームもバリエーションが増えているぞ。



➡エディットで作ったレスラーは、アーケードモードで使用することも可能だ。

名勝負再現モード

歴史的名勝負の再現をテーマにしたモード。実際の試合で使われた技を再現していくことでゲームを進めていくため、プロレスの知識が明暗を分ける、なんてこともありそうだ。この再現度によって試合が評価され、再現が成功すれば試合終了後にお宝もののムービーを見ることができる。ちなみに全部で12試合を用意しているぞ。



←画面写真に残り9とあるのに注目。実際の試合で使った技をあと9個、再現せよ！

ド派手な必殺技バーニングアタックを追加！

くり出す技の激しさ、重さを見事に再現しているのは前作でも実証済み。今作ではさらにグラフィック、動きにも磨きがかかっている。技の数が大幅に増えているのもたまらない。ちなみに、オリジナルレスラーが覚えられる技は、前作の倍くらいになっているとのこと。さらに、今作ではより派手で強力なバーニング技なる必殺技を追加。闘気がMAXのときにL、Rトリガー同時押しで発動する。ここぞというときに使っていきたい。





⬅⬆小橋と大森のラリアット合戦。闘気を溜めてバーニングアタックだ！

開発者プチインタビュー

セガ・エンタープライゼス
第1ソフト研究開発部 ディレクター
奥本 信一郎氏

――選手が大幅に増えましたね。

奥本 前作で非常に要望の多かった、大森&高山のノーフィアーコンビや小川などの選手を登場させるということから始まったんです。さらに新しいユーザーを獲得するため、ブロディ、デストロイヤーなどの往年のレスラーを復活させました。20世紀最後で最高のプロレスゲームを目指しましたので、選手のセレクトは困難を極めましたね。

――前作ではバーチャキャラが参戦していましたが、今作でも出るのですか？

奥本 今作に関しては登場を見合わせました。ただ、隠しレスラーはテンコ盛りです！

――資料には「あの超有名選手も登場」とありましたが、もしかして力道山とか……。

奥本 それに関しては追ってお知らせします。予想などして楽しみにしていてください。

――ヒントだけでも(笑)。

奥本 では、ちょっとだけ。隠しレスラーだけでも10人以上登場します。

新要素もテンコ盛り！

――新しく名勝負再現モードを採用した意図を教えてください。

奥本 全日本プロレスの20世紀を締めくくるプロレスゲームというのがコンセプトにあることと、いままでのプロレスゲームにはない新しい要素を追加したくて採用しました。

――どんな試合が入っているのでしょうか？

奥本 三沢が初めて鶴田に勝った試合、鶴田が初の三冠統一を成した試合など、全日本プロレスの歴史の中で重要な試合をピックアップしました。また、その中でもゲームにした際、おもしろくなるものだけに絞っています。

――新しくなった技合成システムについても教えてほしいのですが。

奥本 技合成のコンセプトは覚えた技と技を組み合わせてより強い技を作ることです。また、前作では覚えた技が削除できなかったのですが、今作ではちゃんと削除できるようにしました。その際、削除するだけではもったいないので、いらない技と技をくっつけて別の技ができると、ちょっとうれしいと思ったので……。余談ですけど、バーニング技も、育成で覚えるときは技合成のみでしかできないようになっています。

What is MAGIC The Gathering

アメリカ生まれのトレーディングカードゲーム。ドミニアという架空世界を舞台に、ふたりの魔法使いがさまざまな魔法（カード）を駆使して戦う。カードには1000以上の種類があり、すべてをひとりで買い集めるのは不可能に近い。そのため友だちどうしでカードを交換するトレーディングが重要になっている。カードは発売から版を重ね、版ごとにカードの種類が微妙に変わっているのだ。カードはある程度そろったボックス版のほか、十数枚入りの袋でも発売されている。日本語版はホビージャパンから発売されているぞ。



カードゲームの雄ドリームキャストに登場



MAGIC The Gathering

マジック：ザ・ギャザリング

カードゲームとして世界中で人気の『マジック：ザ・ギャザリング』がドリームキャストに登場。通信対戦対応など、オリジナル要素も豊富に用意されているぞ。

発売日	2000年発売予定
ジャンル	テーブル
価格	未定
ドリームポイント	未定
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	非公開
通信機能	対応
対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp/



ドリームキャスト版の特徴

- オリジナルキャラクターが多数登場
- 親切なチュートリアルで初心者も安心
- ネットワーク対応による通信対戦
- コンピューターの思考能力を強化

ドリームキャスト版オリジナルストーリー

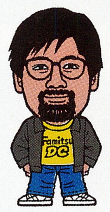
多次元宇宙の集合体であるドミニアでは、強大な5人のプレーンズウォーカーたちが戦いをくり広げていた。この戦いで土地は荒れ、魔法の源となるマナは枯渇していた。あるとき、ひとりのプレーンズウォーカーは、戦いで生じた時空の歪みの裂け目から、マナが豊富に残された新たな世界を発見。彼はこの土地を支配するべく戦いを開始し、瞬く間に制圧していく。ほかの世界の存在さえ知らなかった原住民たちに戦う力はなく、長老たちは要塞に逃げこもるしかなかった。しかしあるとき、長老は侵略者に戦いを挑み命を落とした部下の子供にただならぬ力を感じた。数年後、成長したその若者を見て、長老は彼こそ世界にふたたび光をもたらすと確信。若者にマジックの力と使いかた、そしてこの世界に隠された5つのクリスタルの秘密を教え、世界の未来を託したのだった。

相沢編集長が語る『マジック：ザ・ギャザリング』の魅力

"モーニング娘。"全員にDC＆『サンバ』＆マラカス2個をあげられる以上の費用をカード版に投資していたことがある。熱中していたのは'96年末くらい。『マジック』の世界で言うとアイスエイジというシリーズあたりまでか。こっそりとセガの開発の方々と対戦したこともある。『マジック』は本当に奥の深いよくできたカードゲームで、対戦と同じくらいに独自のデッキ（手札）の組み合わせを考えるのが楽しい。PC用ゲームは以前よりMicroprose社から出ていたが、家庭用は初めての試み。また燃えそうな気がする。

麻雀を超える多人数思考ゲームが『マジック』!?

相沢浩仁



『マジック』をやめたのは大金はたいて集めたカードが使えなくなるため。DC版はプレイに専念できるからうれしいね。

通信対戦などネットワーク機能に対応!!
ドリームキャストならではの楽しさがここにある

カードゲームとして、現在世界でもっとも有名な『マジック：ザ・ギャザリング』（以下『マジック』）が、ドリームキャスト（以下DC）で発売されることになったぞ。家庭用ゲーム機ソフトとして初めて発売されるこのDC版『マジック』は、DCならではのオリジナル要素を満載したゲームとなる予定だ。まず、ひとりプレイ用にオリジナルストーリーが用意されていて、オリジナルキャラクターも多数登場する。このキャラクターはカード版を担当したイラストレーターが書き下ろしたもので、ゲーム中は迫力あるCGになって登場するぞ。またDCの特徴でもある通信機能にも対応。チャットを使った通信対戦も可能で、ビジュアルメモリを使って友だちとのカード交換もできる。さらに、コンピューターの思考能力も強化されているので、ひとりプレイでの物足りなさも解消されるのだ。『マジック』と聞くと、ルールが複雑そうだと尻込みしてしまう人も多いと思うが、そんな初心者のためのチュートリアルモードも用意されている。ファンはもちろん、カードゲーム初心者も注目のソフトの登場だ。





←↑ゲームの操作性などのインターフェイスも、遊びやすさを追求してデザインされているとのこと。初心者はこのDC版でルールを覚えたほうが、カード版をプレイするより覚えやすいかもしれないね。

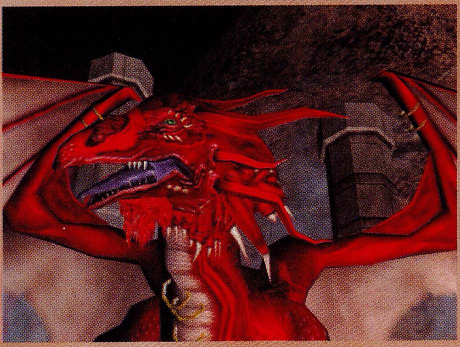
原作ファンはもちろんカードゲーム初心者にもお勧めのソフトだ

ディレクターに直撃!! DC版『マジック』Q&A

DC版の詳しい内容を突き止めるべく、ディレクターであるセガのコンテンツメディア事業部、濱田竜伸氏に質問事項をぶつけてみたぞ。おぼろげながら、全体の形が見えてきたのだ。

Q 『マジック：ザ・ギャザリング』DC版発売の理由を教えてください。

A 時流にのっとった人気のあるトレーディングの元祖であるため。ネットワークに適したゲームのためです。



Q DC版はカード版の何版を使用していますか？ またカードの種類やグラフィックはどうなるのでしょうか？

A 第6版のみの独立したエキスパンションになる予定です。ただし、それだけだとつまらないのでDC版のオリジナルカードをいくつか加えたいと考えています。グラフィックは新規の書き下ろしになる見込みです。

Q 戦闘シーンのグラフィックはどういった感じになりますか。

A ポリゴンのモンスターを使うというのではなく、カード中心のグラフィックになります。今回公開したポリゴンキャラクターは敵キャラクターで、彼らとデュエル（対戦）を行うこととなります。

Q 『マジック：ザ・ギャザリング』においては、カード集めが重要になると思いますが、どういった形でカードを集めることになるのでしょうか？

A ひとりでプレイする場合は、ストーリーモードで集め、手に入れたカードで対戦する形になる見込みです。このモードでは多彩なキャラクターたちとつぎつぎと対戦していく形になります。ただし、ネットワークですぐに遊びたいユーザーもいると思いますので、ネットワークでは始めからすべてのカードを使えるようにしたいと考えています。

Q ネットワークを利用した仕掛けなどがありましたら教えてください。大会を開いたり、新しい追加カードをネットで手に入れられたりできるのでしょうか？

A 通信方式はインターネット接続を想定しています。そのほかの詳細については現在検討中です。ですが、そういったアイデアはあることにはあり、前向きに検討中です。

Q 最後に、発売を期待しているユーザーにひと言お願いします。

A もとのゲーム性や世界観が大変にすぐれているので、あまり奇をてらったものでなく、なるべく原作のイメージに忠実なゲーム作りを意識していきたいと考えています。カード版のウィザーズ社のブランドチームの意向もあるわけですが、そういったものもゲーム内に反映させて制作しています。

アメコミの風がDCに吹く！

スポーン　イン・ザ・デーモンズ・ハンド

SPAWN In The Demon`s Hand®



4人×2台=8人同時プレイ可能！　ネットワーク対戦が可能にした最大級の多人数対戦アクションが登場！

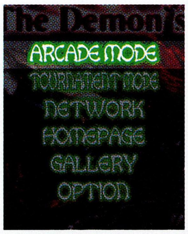
発売日	8月10日発売予定
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～8人
ビジュアルメモリ	2ブロック使用
発売元	カプコン
開発元	カプコン
通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス、ぷるぷるぱっく

96パーセント　6月30日現在開発状況

http://www.capcom.co.jp

時代の流れは多人数対戦アクションなのか？

コミック、フィギュア、映画とさまざまな分野で人気の『スポーン』が、ドリームキャストに移植決定！　アーケードでは多人数プレイが魅力だったのだが、DC版でも画面分割により1台で最大4人までのプレイが可能になっている。多人数対戦アクションのだいご味を存分に堪能できること間違いなしだ。





↑↓アーケードモード以外にもいくつかのモードが……。下はキャラセレクト画面。骸骨マークが気になるよね。

1台で4人対戦が可能



←1台のドリームキャストで最大4人まで同時プレイが可能。ネットにつなぐと……。



DC版オリジナルキャラが登場

DC版ならではのオリジナルキャラも存在。アル・シモンズは人間だったころ（ジェシカに殺されるまえ）のスポーンだ。

AL SIMMONS
その名も **アル・シモンズ**

『マーヴル VS. カプコン2』から始まったカプコンのマッチングサービス。当然この『スポーン』でも対応しているぞ。1対1はもちろん、『パワーストーン2』で実現した4人同時プレイや、果ては4人同時プレイのドリームキャストを2台通信でつなぐことにより最大8人でのプレイが可能なのだ。ドリームキャスト版ではステージやマップバリエーションが追加されるというから、知らない人との対戦も熱さが増すってもんだよね。

もちろんネットなら8人対戦も可能





←ネット対戦のコンテンツは基本的にこれまでのマッチングシステムと変わらない。条件に合わせたさまざまな対戦ルームがあり、その中ではチャットもできるし、特定の相手を捜し出すこともできる。通信でもCOMを味方にして対戦もできるぞ。



完全移植のアーケードモードには3種類の遊びかたが存在！

アーケード版オリジナルのモードがこの"アーケードモード"。このモード内にはボスアタック、バトルロイヤル、チームバトルの3つのモードが用意されている。ボスアタックはふたりまで、バトルロイヤルとチームバトルは、ひとりから4人まで存分に楽しめるぞ。

ボスアタックモード

各ステージにボスが出現し、そのボスを倒せばステージクリアーとなるモード。ふたりでの協力プレイが可能で、その場合は2分割された画面でのプレイになる。ひとりでプレイしてもCOMを仲間にして戦うこともできるのだ。





⬆➡ステージ1ボスの"マフィア"を攻撃するリディーマー。ふたりプレイでは連繋が重要。

バトルロイヤルモード



➡⬇ひとりでもプレイできるがやはり4人で対戦したい。ネットでは最大8人でプレイ可能だ。



自分以外はすべて敵になるデスマッチモード。最大4人までの同時対戦が可能だ。ルールは簡単、時間内に相手を倒してポイントを稼げばいいというもの。ネット対戦で知らない人とやるといちばん燃えそうなモードがコレ！

チームバトルモード

バトルロイヤルモードと同じく最大4人（ネット対戦なら8人）でプレイ可能。このモードではレッドチーム、グリーンチームの2チームに分かれての対戦となる。4人対戦の場合は4分割専用の新ステージが用意されているぞ。





⬆⬅COMともチームを組める。4分割の右下にいるのは隠しキャラのアドマニッシャーなのか？

キャラクターの魅力＝スポーンの魅力？

魔王マレボルギアと契約を結んだ"ヘルスポーン"、天界からの刺客である天使、そしてスポーンに関わる人間たちが登場する。

スポーン

陰謀の犠牲になって暗殺されたが、妻への愛を魔王マレボルギアに利用され、地獄の申し子となって蘇った元特殊工作員。血と弾丸の迷路をさまよう。



トゥイッチ



冷静で皮肉な態度とは裏腹に、家族思いで心優しい男。射撃の腕前は超一流で、狙った標的は外さない。

カリオストロ

いくつもの世紀を越えて生き続け、魔王打倒の道を探る大魔道師。実は彼自身も、魔王によって復活した地獄の申し子のひとりである。



サム

腐敗した警察機構に見切りをつけ、私立探偵として悪を追う元刑事。見かけどおりのタフな体と、意外に鋭い頭脳の持ち主。



グレース

愛する人にもう一度会いたいがために彼女の魂は蘇生する。その無垢な美しさにも関わらず、容赦なく敵の首を落とす天使となって。彼女は刃を向ける。その先が、かつて愛していた人とも知らずに。



ティファニー



最高のハンターを自認する、血気盛んな闘天使。成果を挙げて実力を証明しようと闘志を燃やしている。

リディーマー

地獄の申し子スポーンを抹殺するため、天界の科学陣が地球人を誘拐し洗脳して作り上げた非情の刺客。



クラウン

正体は、スポーンを苦しめるために地獄から派遣された悪魔バイオレーター。滑稽な外見とは裏腹に、残虐非道の限りを尽くす。



グリムストーン

スポーンと同じく、魔王の計略によって地上の世界に蘇らされた死者。愛する人を捜し出すため、彼は感情を消し、殺戮の炎と化す。



ジェシカ



生前のスポーンを殺害した、美貌の女暗殺者。獲物をもてあそぶ猫のように、標的に苦痛を与えることを好む。

トレマー

マフィアが抗争の道具として開発した、強大な戦闘用サイボーグ。怪物の皮膚の下に人間の魂を隠し、巨大な拳で群がる敵を粉砕する。



ジェットコースタードリーム2™



ジェットコースターのコースが思うままに作れちゃう、あのソフトがふたたびドリームキャストにやってきた。しかも、格段の進歩を遂げているのだ。

発売日	11月発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	28ブロック使用
発売元	びんぼうソフト
開発元	びんぼうソフト
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

80パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www11.freeweb.ne.jp/play/bimboo

今度はコースターを作るだけじゃない。経営要素もアリ！

昨年12月に発売されるや、誰でも簡単にジェットコースターのコースが作れてしまうというゲーム性が大きな話題を呼んだ『ジェットコースタードリーム』。その続編『ジェットコースタードリーム2』(以下『JD2』)が早くも登場することになったぞ。『JD2』では、"ジェットコースターのコースを作る"という肝心のゲーム性はそのままに、新たに経営的な要素も追加。プレイヤーは限られた資金を元手に魅力的なコースターと遊園地を作り、入場者数アップを目指すことになるのだ。

もちろん『JD2』でも制作を手がけるのはびんぼうソフト・服部博文氏ただひとり。"たったひとりでドリームキャストソフトを作る男"服部氏への取材を織り交ぜながら、今回はそんな『JD2』の魅力に迫る。



⬅⬇コースはいくつかのパーツを組み合わせることで簡単に作れちゃうのだ。

ジェットコースターを動かそう！



⬆苦労して作ったコースでコースターを走らせる爽快感はたまらない。ただし、『JD2』では、ここでの評価が入場者数に影響を与えることになるのだ。

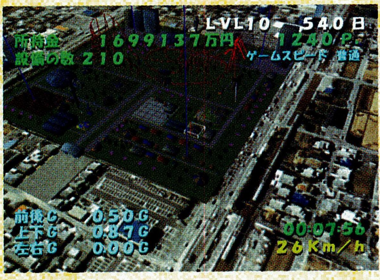
テーマパークも作れちゃう

さながらテーマパークを作るかのような楽しさを味わえる『JD2』。プレイヤーは、観覧車、噴水、ベンチといった設備を自由に配置することができる。その数はなんと60種類以上。魅力的なテーマパークを作ればそれだけ入場者数のアップも見込めるのだ。アトラクションの中心になるのはもちろんジェットコースター。入場者数に直接響いてくるだけに人気コースを作りたいところ。『JD2』では、プレイヤーの総資産額がある一定のレベルに達するとレベルアップをして、より高さのあるコースが作れるようになる。



⬅豊富な設備。コースターだけで5種類。それぞれ金額と評価が決まっている。

選べる設備は60種類以上



⬆『JD2』では、所持金がマイナスになって1週間経つとゲームオーバーとなってしまう。

今回は遊園地のにぎやかで楽しい感じが出せるように注意しました。前作はジェット博士の怪しいパワーに染まっていたので(笑)、今回は見た目からしてライトでポップな感じにしようと心がけています。"経営要素"は、「アトラクションをつけてほしい」というユーザーの方からの要望を発展させました。ジェットコースターとテーマパークのデキによって入場者数が増減するようになっているんです。ちなみにジェット博士は、今回は"チュートリアル"モードに出演しますので、ファンの方はご安心を。

おしえて！服部さん①



グラフィックは前作比200パーセントアップ。臨場感も倍増

経営要素も加味された『JD2』だが、やはりファンが期待するのはジェットコースター。モデリングやテクスチューの徹底的な見直しによりグラフィックを大幅に強化。しかも、最高高度が前作の80メートルから200メートルに上がったことによって、230キロメートルのスピードを体験できるようになったのだ（重力はなんと60G！）。しかも、コースターを走らせるときにプレイヤーは、昼・夕方・夜の中から好きな時間帯を選択できるようになった。よりリアルで、より臨場感のあるコースターが楽しめるぞ！



⬆太陽光線のエフェクトも美しい。こんなさりげない効果にも注目。昼・夕方・夜と、どの時間帯で遊ぶかで印象がまったく異なるのだ。



⬅⬇現実には230キロなんて出るわけないけど、どの程度の迫力になるのか楽しみだね。



最高速度230キロのスリル!!



おしえて！服部さん②

『JD2』ではとにかくグラフィックを強化しました。前回はドリームキャストに慣れていなかったんで、いろいろムダも多かったんですが、今回はかなり気合も入っています。制作ではグラフィッカーとしての時間がいちばん長かったように思います。

あと、『JD2』の発売にあたってはいろいろな改良を施しているんですが、ほとんどがユーザーさんの声を反映したものなんです。昼夜の別があったり、コースターがビルの中を走れたり、コースを透明にできたり……。ホームページの掲示板を置いといてよかった、っていう感じですね（笑）。

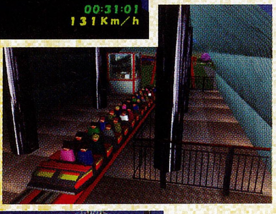
あと『JD2』はぶるぶるぱっく対応になっているんですが、けっこういい感じです。皆さんもプレイするときはぜひ、ぶるぶるぱっくを試してみてください。

さらに奥が広がったコース設計

使用可能なパーツが前作の240から350に増えた『JD2』。また、今回から新たに池やトンネルといった設備も追加。それだけバラエティーに富んだコース作りができるのだ。まわりにホテルなどを配置することで、ビルの中でコースターを走らせるといったことも可能なのだ。また、『JD2』では前作までの環状型のコースに加え、往復型のコースも作れるようになっているぞ。



⬅350種類以上のパーツの追加より、より複雑なコースターが作れるようになった。



➡格段に美しくなったグラフィック。服部さんのスキルが光る。

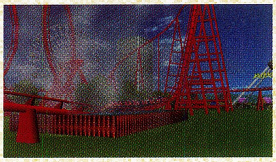


⬅ちなみに『JD2』では入場者の視点でテーマパーク内を自由に歩けるようになっている。



⬅これぞ都市型テーマパーク。好きな女の子と乗れたら、なんて思ってみたりして……。

オブジェクトも多数追加



➡コースターが池の上を滑って水しぶきを！ 服部氏命名では"ドボン池"というらしい……。

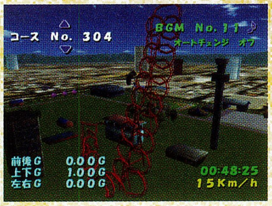
みんなの作ったコースで遊べる"フリーライド"モード

『JD2』から加えられた新しいモード。ここには前作のホームページにアップロードされた、450以上(!)のコースが収録されているのだ。ファン渾身の力作だけにその出来栄えも相当なもの。

また、『JD2』でも、前作と同じく自分の作ったコースをホームページにアップできるようになる。しかも今回はダウンロードしたほかのユーザーのコースに手を加えられるようになるらしいぞ。

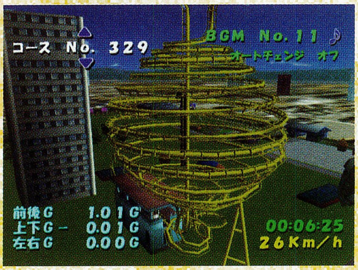


➡この鉄骨の組み合わせを見よ！ こんなコースが450以上も遊べちゃうのだ。



⬅こんな感じで、みんなが『JD2』を作ったらいったいどうなっちゃうのかな。かなり楽しみだけどね。

450以上の奇抜なコースを収録



⬆編集部お気に入りのコース。実際にあったら酔って気持ち悪くなりそう……。

たったひとりでソフトを作る服部氏の優雅(?)な1日

たったひとりでドリームキャストのソフトを作り続ける男、服部博文。いったい服部氏はどのような生活を送りながらソフトを作っているのだろうか？　そこで単純な好奇心に駆られた編集部員は埼玉県・浦和市にある服部氏の自宅(兼仕事場)を訪問。迷惑も顧みず服部氏の一日を追いかけてみることにした。

ひと言で"たったひとりでソフトを作る"と言うが、その苦労は相当なもののハズ。ところが編集部員の前にいる服部氏はあくまでもひょうひょうとしたもの。そこに逆に氏の迫力を感じてしまったのだ。

11:00 起床



➡ちょっと遅めの起床。寝起きは非常に悪い。朝は近寄らないほうが吉!?

12:00 朝食(兼昼食)



➡朝食はいつも自分で作る。今日はめんどうだからカップラーメン！

12:30 仕事をする



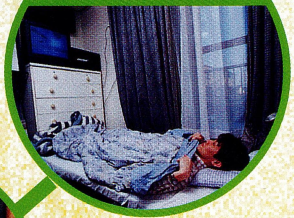
⬅メールチェックが終わったら、さてここからは真剣に仕事。ただし、気分が乗らないとテレビを見ちゃうこともあるらしい。ちなみに仕事中は音楽を聴いている。

19:00 夕食



⬅きちんと夕食。この日ばかりはお母さんがいなくてコンビニ弁当。

20:00 テレビを見る



➡のんびりテレビに見入る。お気に入りはCSの"ディスカバリーチャンネル"なのだ。

22:00 風呂に入る



⬅1日の疲れを落とすべくお風呂へGO！　おっと、取材はここまでです!!

23:00 ネットゲームを遊ぶ



➡さあ、もうひと仕事と思いきやネットゲームで遊ぶ氏。お気に入りは『Microsoft Age of Empires Expansion THE RISE OF ROME』。

04:00 就寝



⬅こうして1日が過ぎた。あとは寝るだけ。『JD2』の夢でも見ているのかな？

なぜひとりでゲームを作るのか？「それは生活のためです(笑)」(服部氏)

「ひとりでゲームを作るのはたいへんではないですか？」ってよく聞かれるんですが、キツイと思ったことはほとんどありません。ひとりで作るのは気楽ですね。たとえば、プログラマーとグラフィッカーが別々にいると、お互いのイメージを相手に伝えるのにけっこう手間をかける必要があるじゃないですか。それがひとりだとその必要がない。その辺でわずらわしさを感じるというのは、私がめんどう臭がりだからかもしれません。それでいろんな作業で怠けられるように最適化をしていたら、けっきょくはひとりで作ることになってしまった(笑)。逆説的ですね。

作業的には決まりきった単純作業のときは苦痛です。集中力が途切れてしまう。逆に、プログラムをしていて、いままでにやったこともないようなアルゴリズムを考えるのはおもしろい。ゲーム作りのだいご味です。こんなときは1日中ずっと仕事をしていられます。

ゲームを作っているのは仕事ですからね。生活がかかっています から(笑)。ただ、この先もひとりで作るかというとちょっと迷いますよね。世の中は大作主義になっているし。ドリームキャストは作りやすいハードなんで、これからもやっていきたいとは思いますが。



服部博文
(はっとりひろふみ)
バンプレストを経て'98年に独立(左の写真は氏の仕事机。自作のパソコンがまぶしいね)。

NEW GAME CROSS REVIEW

新作ゲーム クロスレビュー

[SOFTWARE] 作品

6月30日～7月13日

ネッパチⅡ@VPACHI ～CRハレンチ学園～

発売日 7月6日



ダイコク電機
4800円　その他

ネットワーク対応により、家庭にいながらにして豪華な景品がもらえちゃう"景品ネットワークパチンコ"の第2弾。今回収録されているのは最新機種"CRハレンチ学園"。秒間60フレームの描画数、釘調整機能の改良など数多くのグレードアップがほどこされているのだ。

リボルト

発売日 7月13日



アクレイムジャパン（販売タイトー）
3800円　レース

ラジコンカーを操作して、スーパーマーケットや植物園など、ライバルカーに負けじと走り回るレースゲーム。コースと車種が豊富に用意されているほか、オリジナルのコースを作るモードも用意されている。また4人同時対戦では、アイテムを駆使しての攻防に燃えること間違いなしだ！

[REVIEWER] 批評家



相沢浩仁

今回対象の『リボルト』は海外版で個人的に軽く10時間以上遊んだソフト。地味だがけっこう楽しめる。『ネッパチⅡ』も前作に興味があった人なら。評価は斬新なもの、挑戦をしているものに甘いが、点数は一般的(？)ゲーマー向けに採点。どんなジャンルでも遊ぶ。本誌編集長。

ネッパチⅡ@VPACHI ～CRハレンチ学園～

6

前作の3機種から1機種に減ったが1000円安くなった。しかしこのソフトのポイントである、実際に賞品がもらえるネッパチタウンへの参加権は変わらず25回なのはお徳。描画数が前作の秒間30から60フレームに、釘調整が進化したのはうれしい。前作ファンでこの機種が好きならオススメ。初心者講座などは前作同様だが、確かに初心者には親切。しかし1機種で4800円というのは少々中途半端。あと1000から2000円安くしてつぎつぎと別機種版が出ればなあ、というのがこの点数の理由。前作では大会参加権欲しさにひとりで何枚も買った人もいるくらいだから。（相沢浩仁）

9

パチンコホール設置からわずか2ヵ月しか経っていない新台が遊べる！　これだけでもポイントが高いのですが、やはり『ネッパチ』の魅力は、ネット接続による商品交換システムを作りだしたことでパチンコの本質的なおもしろさを再現した点にあります。真に評価すべきは、『Ⅱ』になって、この部分がさらに進化しているところでしょう。前作ではネット大会に参加できるのは週に1回だけでしたが、今回は何回でも参加可能。パチンコソフトの形をしたパッキカードになった、とでも言えばいいのでしょうか。パチンコファンなら、マジでハマれます。（にっしー）

7

このシリーズをプレイしていて感じるのは作り手のパチンコに対する"愛"。充実した初心者講座など、初心者にもパチンコの楽しさを理解してもらいたいという熱意がひしひしと伝わってくる。第2弾にあたっての変更点は、じつはほんのちょっとしたことに過ぎないのだけれど、そのちょっとした改良からでも作り手の妥協のなさが感じられるのだ（素人目には秒間30フレームが60フレームになってもわからないよね）。"愛"のあるゲームはプレイしていても楽しいもの。ただし、ムリな相談かもしれないけど、景品がもっと当たるようにしてほしいかも。（古屋陽一）

リボルト

7

開発は海外のPCやN64版近未来レースゲーム『Extreame G2』をつくったAcclaimStudios London（旧Probe）。これもラジコンカーを使用したバトルレース。内容はなかなか本格的で丁寧につくられている。難易度はやや高めだが理不尽なほどではない。2面目のスーパーは走ること自体が爽快だし、3面の博物館はプラネタリウムや床の大理石が本当に美しい。残念なのはやはり日本語表示が完全ではないこと。洋ゲーらしさでかなり損をしている。とはいえコースのエディット時のヘルプは日本語だし、きちんと作成することができて楽しめました。（相沢浩仁）

6

操作するクルマはラジコンだけど、小さいぶん背景のスケールが違うというだけで、基本的な部分はレースゲームの王道なシステム＆操作性だ。アクセルワークや正確なラインどりが高タイム、高順位を生み出す。ドリームキャストの4人同時プレイゲームはまだまだ少ないので、こういう多人数同時プレイは非常にうれしい。ただ、いかんせんよくも悪くも洋ゲーテイスト。ここは好みが別れるところ。買うかどうかと聞かれたら「うーむ」と返事に悩みそう。ドリームキャストで多人数プレイゲームを持ってないなら、コレを買っておくと接待用にいいかも？（ムネタツ）

7

思ったより操作が簡単で、コースは2周もすれば覚えてしまうなど、洋ゲー特有の"クセ"や"難しさ"がほとんどなくとっつきやすい。基本はどれだけタイムを縮められるかの勝負になるが、やればやるほど腕が上達するのがわかるので、ついプレイしてしまう。勝てば勝つほど増えるラジコンカーも、ちょっとしたコレクションをしている気分だし。また対人戦では、アイテムのおかげで誰が勝つかわからないといった、本来の対人戦にあるべきフラットな状況でレースが楽しめる。買うまでの決断がなかなか下しにくいが、買えば買ったで値段分は十分に遊べる作品。（おほむら）

その他のレビュアー



ムネタツ
ジャンル、機種を問わず何でも遊ぶ八方美人ゲーマー。試食だけで飽きちゃうことも。悩んだ挙げ句、英語版『DiabloⅡ』を予約しちゃいました。ひさびさにウキウキ！



おほむら
スポーツゲームと推理アドベンチャーが大好き。とくにPS『WE4』はけっこう自信アリです。ちなみにユーロ20000決勝はポルトガル対オランダで。弁当賭けます。



にっしー
パチンコ大好きレビュアー。『ネッパチⅡ』に高得点をつけてますが、パチンコソフトとしての価値はどうであるか、それを第一に考慮して点をつけたらこうなりました。



古屋陽一
PS2の『FIFAサッカーワールドチャンピオンシップ』にちょっとだけハマリ中。やっぱり題材が身近だからスポーツゲームは楽しいね。気分は中田英寿!?

※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ製品版と同等のもの）を使用しています。数字は10点満点の総合評価です。レビュアーは、編集長が可能な限りすべてのタイトルを、そのほかの担当は、タイトルによって、そのジャンルを理解して、客観的に評価できる者が基本的に評価するものとします。

U.G.A代表

水口日記。

『スペースチャンネル5』ホームページから、水口さんの日記を抜粋してお届けするこのコーナー！　前号ではNYにいた彼だったが2週間後には何を？　未公開写真とエピソードも一挙公開！

Vol.2

おとといと昨日。

Date: 2000-04-21 (Fri)

おとといの夜は、ひさびさの恵比寿ガーデンホール。DJはおなじみGomiさんとHex Hector。NYからふたりそろって来日。おまけにミーシャも登場、2度もステージで熱唱。
この日は内海シュウちゃん（うちのexe. producerね）の誕生日だったが、(おーぃ、みんな誕生日おめでとうしたかー！電話かメールぐらいしろよー！）リズメディアの村上さんの誕生日でもあった。村上さんは、最後にHexからもGomiさんからもMisiaからも顔にケーキを食らい、とっても苦しそうだけどHappyな顔に、一同爆笑。Nice Happy Birthday！

昨日の夜は、エンターブレインの久保さん、作家の山下卓ちゃん、オカミネちゃんと、深夜4人で季節はずれの鍋を食いながら、とあるプロジェクトの進行具合を確認。
じつは現在、スゴイ本の制作が、水面下で着々と進んでいるモロよ。たぶん過去、こんなスバラシイ本がゲーム業界から出版されたことは、決してないでしょう（キッパリ！）ってぐらい、スンバラシイ本です。
どんな本かは、そのうち徐々に明らかにしていきます。
手前ミソですが、今年度のアカデミー賞・書籍部門はこの本がゼッタイ受賞します。
お・た・の・し・み・に！！

あれ、アカデミー賞に書籍部門って、あったっけ？

まぁ、いいじゃないか、つまんないツッコミすんなよ。
それぐらいいいできってことだよ。

でも決行。いざ西へ。

Date: 2000-04-28 (Fri)

朝、8時に目が覚める。残念ながら、ロンドンは雨。
横田は二日酔いで頭が痛いと苦しそう。昨日のテキーラが効いたか。君は連日、ロンドン市内を歩き回ってるもんね。たぶん、肉体的にも疲れが溜まってるでしょう。やっぱり今日はしっかり休んだほうがいいかもな。明日はドイツに移動だし。僕は昼までメールをチェックしたり、返送したりでけっきょくホテルの部屋で仕事。昼になっても、依然、雨は降り続いている。本当は今日金曜日、僕はロンドンの自然史博物館をのぞこうと思ってたんだ。やっぱそっちにしよっかなぁ……。
「横田ァ、雨やまないし、ストーンヘンジ、あきらめよっか？」「えー、うーん、でも、見たいなぁ」「ホントに？　疲れ溜まってない？」「僕は平気ですよ、大丈夫」「そっか……。じゃあレンタカー借りるか！」
というわけで、けっきょく行くことにしました。
さて、そこには何が待っているんだろう。ドキドキ。

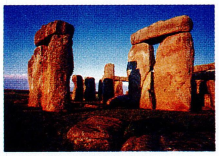
ストーンヘンジ。

Date: 2000-04-29 (Sat)

というわけで、昼過ぎのロンドンを出発、いざ、ストーンヘンジへ向かう。ハイウェイ"M3"をひたすら西へ。約3時間。緑の丘陵地帯をひたすら西へ走る走る。霧と雨で視界が悪い。しかも、みんな飛ばす。こぇー。

ハイウェイからローカルな道路へ。延々と続く緑の牧草地帯と黄色い菜の花畑の中をひたすら走る。なんかのイメージとダブった。あ、そうか。Superwarpだ。ガンバレSuper warp。そういえば、発表会って今日じゃん。うまく行くように、祈っとこう。

とそのとき、丘陵地帯の向こう側に、とつじょ、異質なものが出現。
あ！　あった。あったよあった。
これか！
つーか、
なんじゃ！
こりゃ！？
えぇーっ？
うそっ！？





⬆⬅これが一発目に遭遇したストーンヘンジ。TVでもよく見る有名なヤツ。言葉では語り尽くせぬ存在感！

クルマを停め、雨のなか、横田とふたりで、しばし呆然。
ともに、無言。ただもう、感じるだけ。近くに行く。残念ながら、中には入れない。くそっ、入りてー。
何もない丘陵のド真ん中に、デッカイ石がある意思によって、置かれている。
僕が目の前に立って感じたこと。それは、これをここに作ろうと思った人たちの気持ちだった。この巨大な石を遥かウェールズの地から運んだ人たちの確信と情熱。
何を思っていたんだろう？

ふつう、不可能だって考えるよ。
しかも、それを完成させたからといって、名前が残るわけでも、後世の人たちに称えられるわけでもない。多くの人たちにリスペクトされるわけでもない。
そんなこともなしに、これだけのことを成し遂げた人々の確信と、あきらめない情熱を持った人たちがここにいたんだ。これを建てるだけのために生きて、死んで、子供たちにつなげて、またその子たちが同じように継承して。というと大げさに聞こえるかもしれないけど、実際行って、そこに立って、そんなことを考えた。

確信を持った人間は強い。
俺はどうだろう？

2000年4月28日金曜日18:30。イギリスの大草原のど真ん中。目の前には巨大なストーンサークルがある。くそっ、あの中に入ってみたい。横田も同じことをつぶやく。
よし、まだ間に合うかも。もう1個の別のストーンヘンジに行こう。じつは昨日の晩、Michikoの友人のエイドリアンが、別のヘンジを教えてくれたんだ。彼の実家のすぐ近くで、観光客もこないし、イギリスで最大のものだと言っていた。昨日、Barで書きとめたメモを捜す。
地名は、amesbury。
地図で確かめると、そこから1時間ぶっ飛ばせば、着けそうな距離だ。この時期、イギリスは20時ごろまで日が沈まない。
雨と霧のなか、田園のあいだの狭い道を、ひたすら北へ。
昔、ラリーのゲームを作っておいてよかった（笑）。
となりで横田がナビゲーション。

1時間後、雨がひどくなってきた。この道があってるのか、間違ってるのか。横田と想像していたあたりまできたが、なんの表示もない。くそっ、迷ったか。心なしか暗くなってきた。
あー、もうタイムアウトかぁ。
もうダメかもねぇ、そうだねぇ。
ま、でも有名なストーンヘンジ、見れたからいいよ、な。本当は今日は、おとなしく自然史博物館にいくハズだったんだから。もうあきらめんべ。

ふたりの道産子はそんな会話をしながら、ロンドンまでの帰り道を地図で捜し、M4に抜ける道を確認した。
とそのとき、あったんだよ。ホント。
うそじゃなくて。
あきらめた直後に、カーブの向こうに岩が見えた。1個。「おい、あれ岩じゃないの？」カーブを曲がった。すると、そこには無数の巨石がクルマのまわりに散在している。
「あった！　あった！」
うひゃー！　でけー！
直径500メートルはある、巨大なサークルがそこにはあった。
というか、僕らはその巨大なストーンヘンジの真ん中にいた。
道路が、サークルの中央を横切っているのだ。すぐさまクルマを停めて、霧雨のストーンヘンジの中をふたりで歩く。
あーすごいウレシイ。石に触っても、サークルの中央に立ってても、誰にも怒られない。

ふたりとも、黙って歩き、触って、立ち止まって、霧雨と草のにおいを鼻からいっぱい吸いながら、びしょびしょになりながら、静かに感じていた。どれくらいいたんだろう？　気がつくと、あたりはだんだん暗くなっていたけど、ふたりとも、もうそこから動きたくなかった。
それぐらい、"気持ち"がよかったんだ。ホント。

さ、そろそろロンドンに戻ろうか。
帰りはゆっくり運転しよう。
あー自然史博物館じゃなくて、本物の世界を見るという選択は正解だった。なんでいままでこようとしなかったんだろう？　ちょっと恥ずかしさも残った。
「そういえば、横田。二日酔いはどうなった？」
「え、あー、もうなんともないっスねー」
横田も恥ずかしそうに笑った。
あはは。
ちゃんちゃん。

おまけ：
そのあとロンドンに戻り、夜ふたたびMichikoとエイドリアン、そしてピジョンの後輩でもあるケンちゃん（パントマイマー）とメシを食いました。エイドリアンによると、ストーンヘンジは、地脈がいい場所にあるんだってさ。ふーん。やっぱりそうか。

というわけで、明日ロンドンを発ちます。でもまだ日本には帰りません。では、また明日、つぎの国から。



⬆ふたつ目の巨大ストーンサークルの中央にたたずむ。最高。

★仕事の合間のちょっとした隙間を使い、寝る時間を惜しんで動き回る習性があるので、海外ではいつもこんな感じです。もちろん仕事はしてます（笑）。その内容はさすがに書けないけど……このあとロンドンからドイツへ。ドイツではちょっとビックリ体験が待っていました。その後日談はHPの日記で見てください。しかし時差ボケはツライね。



水口哲也
セガ9研部長を経て、7月から株式会社UGA（ユナイテッド・ゲーム・アーティスツ）の代表に。『チャンネル5』の海外版でアメリカとヨーロッパを股にかけつつ新プロジェクトも進行中！　の超多忙な毎日。

www.spacechannel5.com/tmn JUMP!!

この日記の前日や続き、またリアルタイムで読みた〜い！って人は上のアドレスに即JUMP!!　直接ページに飛べるよ。i-modeの人は**http://www.spacechannel5.com**から"水口日記。"を選んで飛ぶと読めるよ〜！

前作から引き継がれる魔法システムを徹底追求

魔法システムI グラフィックの進化に加え、システムの改良にも着手

魔法のシステムにおける変更点は、魔法の効果範囲が3Dポリゴン化とともに改めて設定され、敵に対して一直線に効果が及ぶタイプが追加されたこと。したがって、一部の魔法の効果範囲が、新たに追加されたタイプに変更されている。魔法の効果範囲は、実際に魔法を使用する場合にグラフィカルに表示され、3D空間でも確認しやすいよう配慮されているぞ。




➡指定された敵の周囲に効果がある魔法と、一直線に効果が及ぶ魔法では表示も変化。

魔法の書① シャキア

敵1体を攻撃する吹雪系の魔法。魔法によって形成された氷の柱を相手に突き刺してダメージを与える。



⬅あたかも竜のような姿をした氷がモンスターに直撃。飛び散る氷の破片がきらきらと輝く。

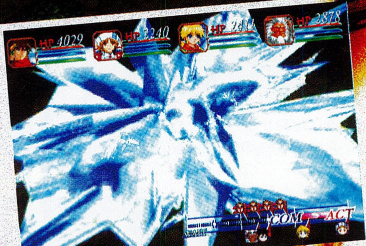
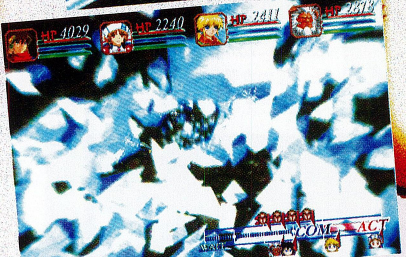
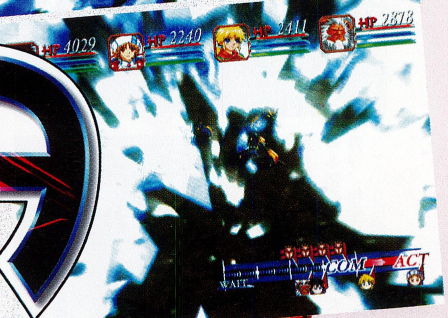



⬅魔法を唱えると、相手に対して氷の柱が！

魔法の書② ピキン

吹雪系の補助魔法で、敵全体に効果がある。吹雪の力によって相手の移動力を低下させることができる。



⬅周囲の温度が低下し、雪になったかと思うとすぐに吹雪へ。吹雪が敵全体を襲って、移動力を激減させることに成功！

GRANDIA グランディアII

今号では、魔法システムをピックアップ。また3号連続で掲載予定のオリジナルコミックもスタート！

発売日	8月3日発売予定
ジャンル	RPG
価格	6800円（初回限定版7800円）
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	9ブロック使用
発売元	ゲームアーツ
開発元	ゲームアーツ
通信機能	なし
対応周辺機器	なし

100パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.gamearts.co.jp/

魔法システムII 魔法を使うためには不可欠なマナエッグの秘密に迫る！

魔法を使うためには、マナエッグと呼ばれるアイテムを装備しなければならない。マナエッグにはいくつかの種類が存在し、マナエッグの種類によって使える魔法の系統も変わる。ちなみに魔法を使う際に消費されるMPは、前作ではレベル1～3の3種類が存在したが、『グランディアII』では1種類になった。



⬅魔法の使いかたを覚えるには、チュートリアルを活用するといいぞ。

装備しているマナエッグから使う魔法を選択する

G R A N D I A II

マナエッグを装備したら、使用可能な魔法が表示されるようになる。魔法を使うときは、一覧から使いたい魔法を選べばオーケーだ。





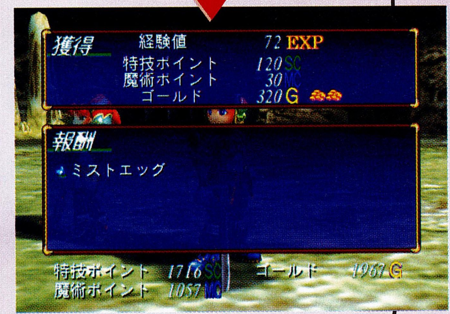
⬆➡装備したマナエッグから、使用する魔法を選択。名称の右にあるのがMPだ。

戦闘でマナエッグを入手

魔法を使うためのマナエッグは、どうやって手に入れることになるのだろうか。前作では、おもにフィールドを探索して発見することになっていたが、『グランディアII』では戦闘でモンスターを倒したときの、落としたアイテムからの入手も可能になった。



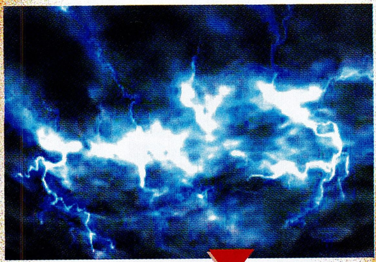
➡⬇倒したモンスターからミストエッグが出てきた。

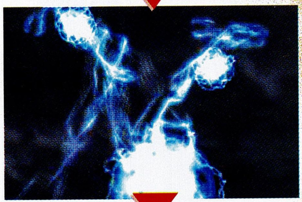


魔法の書③ ライデン

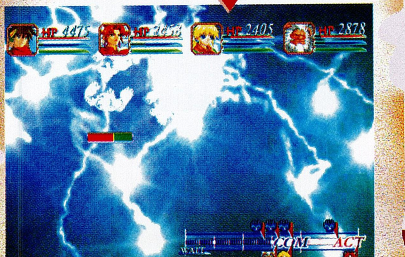


敵全体に効果がある稲妻系の攻撃魔法。強力な落雷によってダメージを与えたうえに、相手を麻痺させる。





➡⬇雷雲から発生した稲妻が、相手に向かって落ちていく圧巻の魔法だ。



魔法の書④ デフロス



土系の補助魔法で、敵全体に効果が及ぶ。大地の力をぶつけて、相手の防御力をダウンさせることが可能だ。

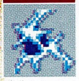






⬅⬆大地の力がモンスターを包み、防御力をみるみる低下させていく。

魔法の書⑤ ストラム



稲妻系補助魔法で、敵1体に対して有効。稲妻による結界で相手を包み、攻撃力を低下させることができる。





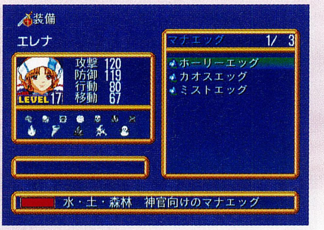


➡⬇稲妻の結界が張られ、思うような攻撃が不可能に。

戦闘中にマナエッグを交換して別の魔法を使う

GRANDIA II

マナエッグはひとりにつきひとつまでしか装備できない。装備しているマナエッグと違う系統の魔法を使うためには、別のマナエッグに装備を変更する必要がある。しかし、装備するマナエッグは戦闘中でも交換できるため、戦闘が終わるまで別の魔法を使えないということはない。むしろ相手によって装備するマナエッグを交換し、魔法を使い分けていくことで、効果的な戦いができるようになるのだ。相手にどんな魔法が有効なのかがわかれば、戦闘はさらにおもしろくなるぞ。



➡複数のマナエッグを所有すれば、戦闘での選択肢が増える。



⬅装備しているマナエッグをチェンジエッグに変更すると……。

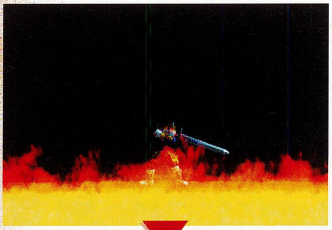


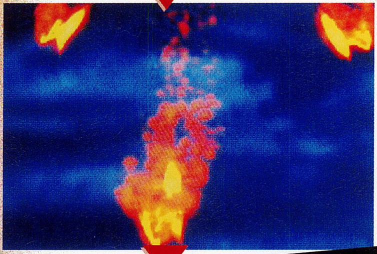
➡ヴァーンという火属性の攻撃魔法が使えるようになった。



魔法の書⑧ ヴァンストライク

敵1体に有効な火系の攻撃魔法。炎の鳥が天から敵めがけて連続で突撃し、大きなダメージを与える。

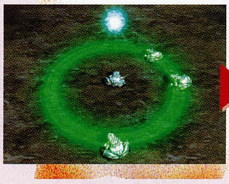




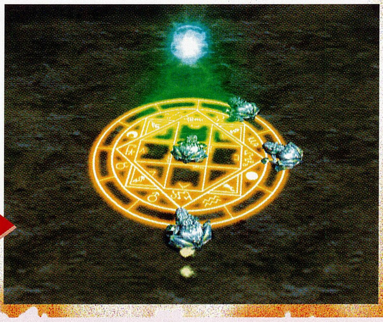

⬅⬇炎の鳥を呼び出し、天空から敵を攻撃させる。炎の鳥が敵に直撃して、破壊的なダメージを与えられるのだ。

魔法の書⑥ マグネイド

効果範囲の広い土系の補助魔法。強大な重力で敵を1ヵ所に集める（続いて別の魔法を使うと効果的）。




光の魔法陣が出現！



魔法の書⑦ ヴァンフレイム

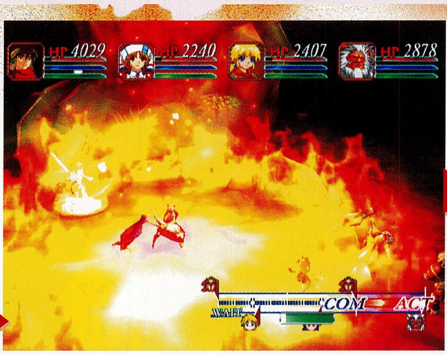
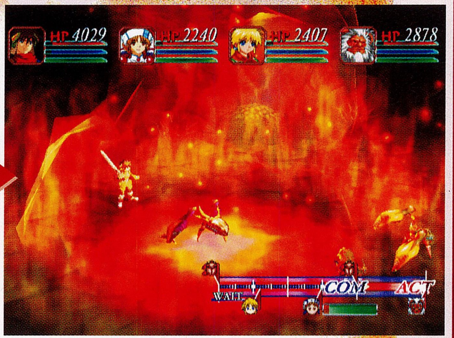
火系の攻撃魔法で、効果範囲が広い。巨大な火柱で相手を包み、すさまじいダメージを与える。



⬆魔法を唱えると、周囲一帯を炎の柱が包み込んだ。



⬇➡炎の柱は、範囲内にいるモンスターを飲み込み、焼き尽くしてしまった。

すべての敵を焼き尽くす灼熱の炎

魔法の書⑨ ヒューイ



効果範囲が広い風系の攻撃魔法。風の刃が相手を切り裂き、ダメージを与えることができる。

炸裂する風の刃！







➡⬇無数の風の刃が相手に向かって飛んでいく。かなりのダメージが期待できそうだ。

魔法システムⅢ 戦闘で得られた魔術ポイントを使って新たな魔法の習得と強化が可能に！

魔法のシステムで重要なのが、戦闘で得られる魔術ポイント。魔術ポイントを使うことによって、新しい魔法を習得できたり、習得している魔法をさらに強力にすることができる。魔術ポイントをどう使うかはプレイヤーしだいなので、魔法を自分なりにカスタマイズしていく楽しみがあるのだ。では、カスタマイズの一例を見ていこう。

➡戦闘で得た魔術ポイント（MC）さえあれば、強力な魔法も使えるようになるのだ。



新魔法を覚えてバリエーションを増やせ！

GRANDIA Ⅱ

新たに魔法を習得するには、まずマナエッグごとに表示される未習得項目を見てみよう。未習得項目では魔法の名称は不明になっている（魔法の効果は見ることが可能）が、右の下段に必要となる魔術ポイントが表示されている。ここで、習得したい魔法にカーソルを合わせて、魔術ポイントを使えばいいというわけだ。

➡120の魔術ポイントを使って、新たにケロマという魔法を覚えることができた。





新魔法をGET！



みづの剣士氏プロフィール 今回執筆してくれたのは、コミックドラゴン（角川書店）などで活躍しているマンガ家みづの剣士氏。『グランディアⅡ』では美術設定を担当しているのだ。

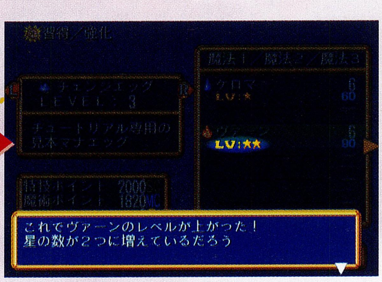
覚えた魔法をパワーアップさせせることも可能！

G R A N D I A II

今度は魔術ポイントを使って、すでに習得している魔法を強化してみよう。マナエッグの魔法一覧には、習得している魔法の名称の右に魔術ポイントが表示されている。ここで、魔術ポイントを使えば、魔法のレベルがアップするぞ。ちなみに魔法のレベルは、星の数で表示され、最大のレベルは5となっている。

➡魔術ポイントを60使って、ヴァーンのレベルが1から2へ。



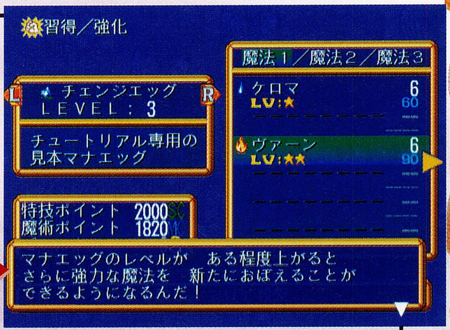


マナエッグにもレベルが！

魔法のレベルを上げれば、マナエッグのレベルもアップ。マナエッグのレベルが低いと、習得できる魔法が制限される。

➡新しい魔法を覚えるには、まずマナエッグのレベルを上げよう。





魔法の強化がマナエッグに影響

魔法の書⑩ ヒュースラッシュ



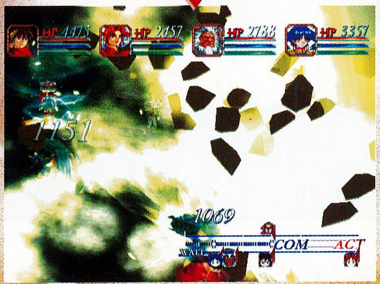
敵に対して一直線に効果がある風系の攻撃魔法。巨大な風の刃を相手に飛ばして、ダメージを与える。

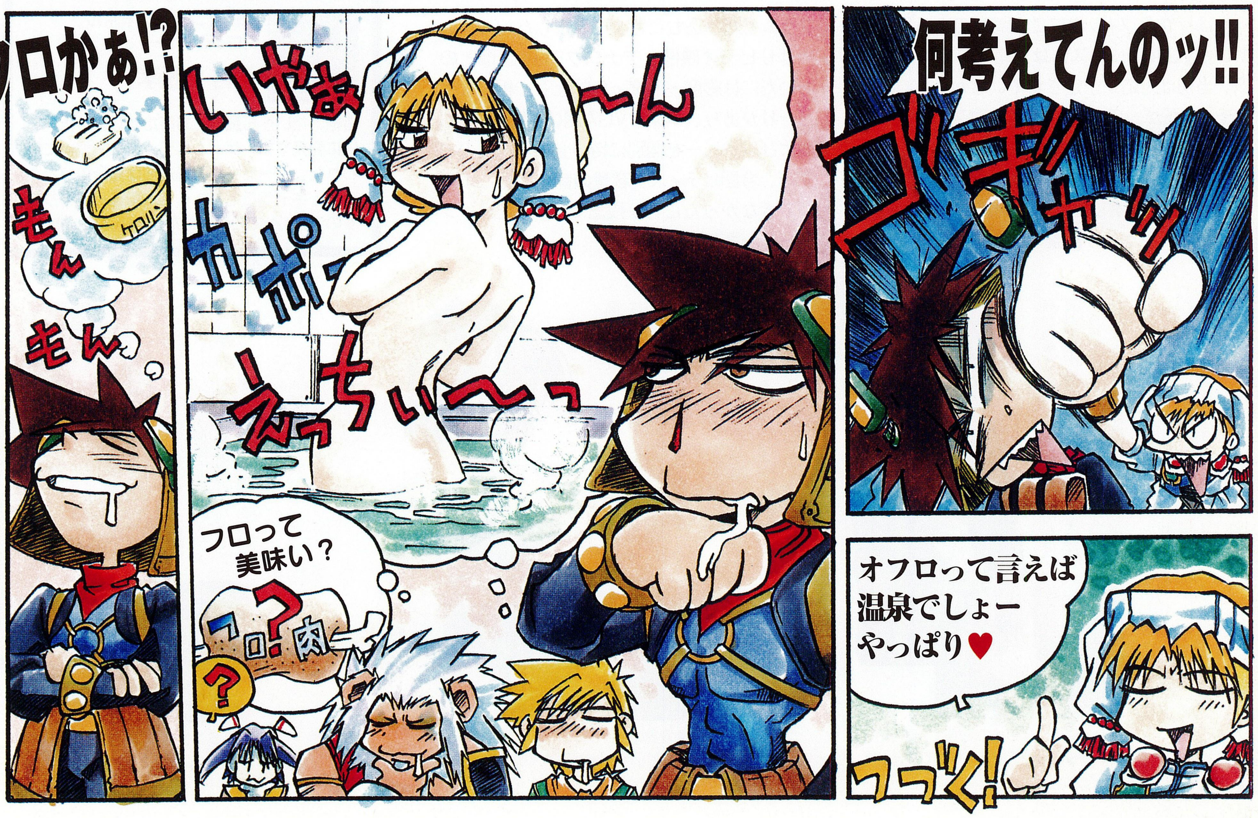
⬅⬇地表を割りながら、風の刃が一直線に突き進む。直線上に敵が密集している場合には、非常に有効となる魔法だ。



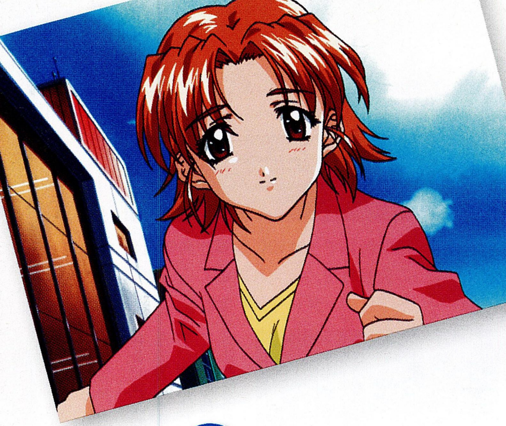
大いなる風の力！







この続きは相崎勝美氏が執筆中!!





↑ほのかが手にしているのは一通の手紙？　ボリュームアップしてやってきた『センチ2』のムービーの1コマ。

おまたせ！いよいよ7月27日発売決定！！

Sentimental Graffiti 2
センチメンタルグラフティ2

『センチメンタルグラフティ2』（以下『センチ2』）の発売日が気になって眠れなかったみなさん、今日からはゆっくりと眠ることができるぞ。発売日が決定！　7月27日だ。太陽の照りつける季節、海水浴や山登りもいいけど、今年の夏はガンガンにクーラーのきいた部屋で『センチ2』なんてどう？　ほのかと、優と、妙子といっしょの夏休み。さあ、発売日までのカウントダウンを始めよう！

発売日	7月27日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック使用
発売元	NECインターチャネル
開発元	NECインターチャネル
通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス

100パーセント　6月30日現在　開発状況

http://www.neic.co.jp/

『センチ2』がシナリオ調整中にパワーアップしたぞ！　アニメーションパートのボリュームアップ、VGAボックスへの対応など、さらに楽しみな『センチ2』ついに7月27日発売決定だ！

VGAボックスにも対応決定！

やはりグラフィックにこだわりのあるソフトならVGAボックスには対応してほしいもの。当初は対応が予定されていなかった『センチ2』だが、この度VGAボックスの対応が決定！　うれしい配慮だね！

「開発当初、線の柔らかさと発色再現性の問題からVGAボックスには対応しない予定でしたが、シナリオ調整の期間中に対応プログラムを組み込むことができました。しかし、やはりビデオ映像とアナログRGB映像とのあいだには彩度・明度・色味ともに相当なへだたりがあり、本来はVGA用に調整したCGおよびムービーを個別に持つ必要があるのですが、今回はディスク容量の都合でそこまでができなかったことが残念です」（NECインターチャネル）

Message from Staff

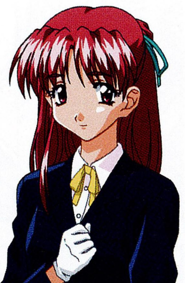


NECインターチャネル
プロデューサー
北村　嘉孝

皆様、たいへん長らくお待たせしました。ついに発売です。ゲームバランスの調整中に行われた、ムービーの大幅追加は見所のひとつです。キャラごとにたくさん用意してありますので、すべてご覧いただきたいと思います。

沢渡ほのか Honoka Sawatari

昔から馬の世話が好きだったほのかは、天河大学の獣医学部に進む。その美貌は折り紙つきで男性からの注目度は高いのだが、本人は男性を避ける傾向にある。





↑心の優しいほのかの表情は、見ているほうも優しい気持ちになってくる。

森井夏穂 Kaho Morii

高校時代はインターハイに出場した夏穂は天河大学の体育学部に進学。しかし、現在はアルバイトで忙しいことを理由に"走る"ことから逃げているようだ。

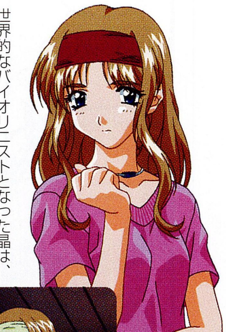




↑夏穂のひとなつっこい笑顔を見ると、悩んでいるとは思えないのだが……。

遠藤晶 Akira Endo

世界的なバイオリニストとなった晶は、オーストラリアへの留学を終え、天河大学に編入。しかし、全国ツアーなどで忙しいため大学にはあまり顔を出さない。





↑とっつきにくい感じのする晶だが、心を開いてくれたときにはきっと……。

System 新しくなったシステムまわりを確認していこう



この街が舞台となる

❶主人公の自宅 ❷天河大学 ❸なかよし保育園 ❹清泉女子短期大学 ❺綾崎病院 ❻虹沢駅 ❼東明山瑞雲寺 ❽虹沢公園 ❾天河大学病院 ❿JAM-Freedn（ライブハウス） ⓫キッチン24（弁当屋） ⓬GIGA（CDショップ） ⓭キャロム（プールバー） ⓮和風居酒屋まっちゃん ⓯カラオケドミソ ⓰竹林堂（古本屋）



モデルを捜して歩く

まずはこの全体マップを隅ずみまで歩いてみよう。ヒロインと出会える場所と時間をしっかりとチェックしておくのだ！

▽の白いところはさらにマップが



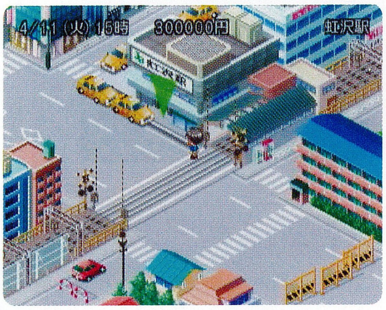
白い矢印が表示される建物に入ってみると、さらにその内部のマップが表示される。



これは天河大学。ここからさらに、教室へ行ったり、大学厩舎などに行くことができる。

時間の変化にも注目！

主人公の自宅を中心としたこの街には、主人公や夏穂の通う天河大学や、千恵や美由紀がバイトしているキッチン24という弁当屋など、たくさんのお店や施設がある。プレイヤーが自由に行動できるのは朝9時から夜11時までの13時間。この制限された時間をうまく使って街の中を歩き、ヒロインを捜すのがポイントになる。ヒロインは時間によって行動しているので、どこにいつ現れるのか把握しておくことが大切だ。歩いているだけなら時間は経過しないので、まずはひたすら歩き、それぞれのヒロインの行動パターンをいろいろと調べてみるのがよいかも？



マップに表示される便利な矢印。白だけでなく、シチュエーションでさまざまに色が変化するようだ。攻略の手助けとなりそうな予感！



夕方



夜

- Bボタンで１時間スキップ
- Yボタンで操作説明画面の表示
- Xボタンでスケジュール帳を開く
- Lトリガーを押しているあいだ高速移動
- Rトリガーを押しているあいだマップのみ表示

※会話画面ではRトリガーを押しているあいだキャラクターをズームアップ！

山本るりか Rurika Yamamoto

清泉女子短期大学に進学したるりかは演劇部に所属しながら将来の夢を模索中である。ファーストフード店でのアルバイトなどで、忙しい毎日を送っている。



↑誰とでもすぐ仲良くなれる、気さくなるりかは、いつも一生懸命！

綾崎若菜 Wakana Ayasaki

厳格な祖父のもとで育てられた古風なお嬢様・若菜は、看護学校に通い寮生活の日々。看護婦の勉強をしながら叔父の経営する病院を手伝っている。



↑大和撫子の若菜は話しかたや物腰は柔らかいが、非常に行動力のある女性。

七瀬優 Yu Nanase

旅行や星を見ることが好きだった優は、清泉女子短大に進学。ひとりでいることが好きな優は古本屋でバイトしている。街をぶらぶらしていることも多い。



↑最近、優は好きな旅行もしていないと言うが、何かあったのだろうか？

Schedule

便利なスケジュール帳を使いこなそう

Xボタンで開くことのできるスケジュール帳。これを使いこなせるかどうかで、見ることのできるイベントの数が大きく変わってくるとも言える大切なアイテム。約束をすることなどによって書き込まれるマークは、全部で5種類。デートやバイトなど、予定の内容によってマークが違うので全体を見通しやすくなっている。こまめにチェックして、くれぐれもデートの時間に遅れたりしないように！　1日のスタートはスケジュール帳を開くことから始めよう！

女の子の情報もチェック



⬆優と出会ったばかりのスケジュール帳のコメント。まだ他人行儀という感じ。



⬆ヒロインとの進展具合によって、このようにコメントは刻刻と変化していく！

知り合ったヒロインの情報もスケジュール帳に書き込まれていく。ヒロインとの関係によって、どんどん上書きされていくので、こちらもまめにチェックするのを忘れずに！

スケジュール管理



バイト

¥のマークはバイトの日。バイトには大学の掲示板で募集しているものや、ストーリー展開によって働くことになるものなどがある。保育園や出版社、TV局など種類も豊富！



⬆弁当屋のバイトの昼休み、千恵といっしょに昼食を食べたが、美由紀は……。

各マークをチェックしよう

デートor撮影

ハートマークはデートや撮影の約束のある日。時間と場所をしっかり確認しておこう！



⬆夜の公園で優とふたりで撮影中、桜の花びらが風に舞い、幻想的な優の写真を……。

学校行事

学校のマークは試験以外の学校の行事。たとえば大学祭など。大切なイベントが起きる？

試　験

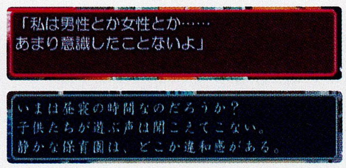
鉛筆マークは大学の試験がある日。まじめに試験を受けていれば、いいことあるかも？

インフォメーション

びっくりマークはそれ以外のイベントのある日。たとえば光画部の撮影旅行など。

お役立ち機能

スタートボタンを押すことによってシステムメニューを開くことができる。メッセージの速さやウィンドウ枠の設定など、ここをいじれば格段に遊びやすくなる！



メッセージの書体も気分でゴシックと明朝を選べるぞ。

杉原真奈美 Manami Sugihara

控えめで、もともと活発ではなかった真奈美は、体が弱いうえに大切だった人を失ったことが引き金となり、心労のため現在は大学病院で療養している。

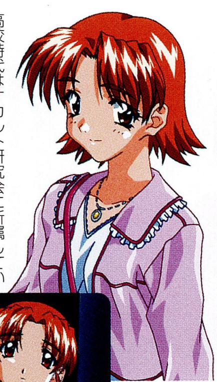




⬆動物と心を通わせることができる真奈美は、病院の中庭で時を過ごす。

永倉えみる Emiru Nagakura

高校時代はオカルト研究会に所属していたえみるは、愛読誌だったオカルト系専門誌『レムリア』の編集部で、記者兼編集者として多忙な毎日を送っている。





⬆少し大人の表情になったえみる。かつての"えみる語"も影をひそめた？

安達妙子 Taeko Adachi

昔から世話好きだった妙子は、親の勧めで上京。現在は下宿で、弟の純とふたり暮らしをしながら、保育園のアルバイトや病院のボランティアをしている。

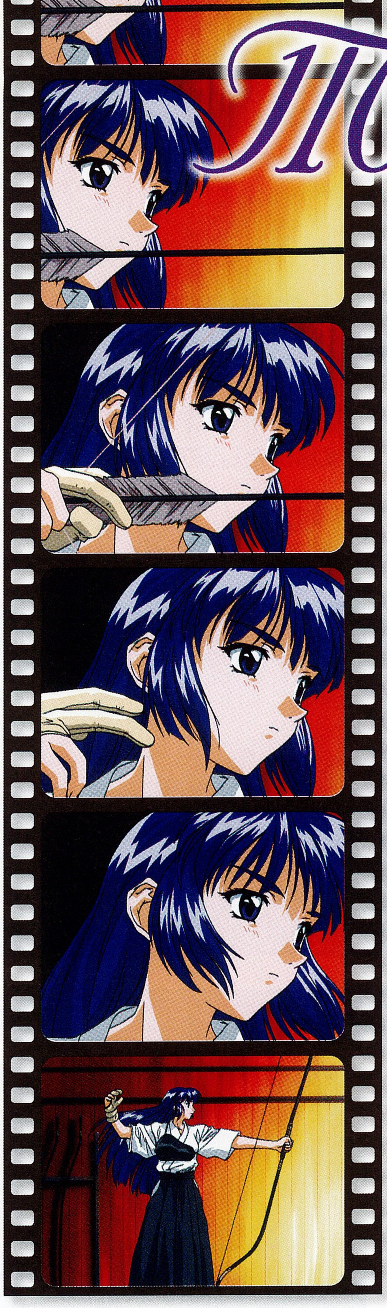




⬆どことなく暗い表情の妙子。いったい妙子に何があったのだろうか？

Movie

弓を射る若菜の姿が……



ムービーがストーリーを盛り上げ、ヒロインを輝かせる!!

ヒロインと初めて出会ったとき、バイト、デートの約束の日……。このようなとき『センチ2』ではさまざまなイベントが発生する。そのイベントのなかには、非常になめらかなアニメーションがムービーとして挿入されるものがある。すべてのイベントではないのが残念なところだが、だからこそムービーの挿入されるイベントは大切なものとして印象に残る！　このさりげなく挿入されたムービーがよりいっそうストーリーを盛り上げ、ヒロインをいつくしいものにするのだ！

千恵が走るっ！



↑背景がびゅんびゅん変わり、千恵の息づかいも感じられるようなスピード感のあるムービー。

明日香も走る！



↑何かにいそいでいるような明日香。躍動感が伝わる！

妙子は思い出を胸に！



↑ムービーによって妙子の微妙な心が、表情で表されている。

そして物語は4月10日から始まる

パワーアップした『センチ2』の一部を見てもらったわけですが、期待どおりだったかな？　さて、気になる物語の始まりは竹ノ内先輩のこのひと言から。「大学祭のポートレートを撮れ！」こうして指名された主人公が、モデルになってくれる女の子を捜すために街へ。大学祭までは約2ヵ月……。時間はむだにできないぞ。とにかく街に飛びだそう！



↑竹ノ内先輩のアドバイスを聞いておくのも大切なこと。

松岡千恵 Chie Matsuoka

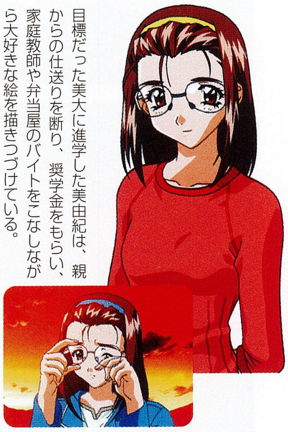
地元・福岡では名の知れたバンドのボーカル&ギターだった千恵。現在は、弁当屋でバイトをしながら、バックバンドの助っ人ギタリストとして暮らしている。



↑気の強く活発だった千恵も、すっかりおとなしくなってしまった……。

保坂美由紀 Miyuki Hosaka

目標だった美大に進学した美由紀は、親からの仕送りを断り、奨学金をもらい、家庭教師や弁当屋のバイトをこなしながら大好きな絵を描きつづけている。



↑絵が大好きで、まじめできっちりとした性格の美由紀は、感受性も豊か。

星野明日香 Asuka Hoshino

ミーハーで好奇心旺盛だった明日香は、あるコンテストで優勝したことがきっかけでアイドル歌手としてデビュー。現在はプロモーション活動に不眠不休の毎日。



↑笑顔がまぶしい明日香だが、ときおり無理して笑っているようにも……。

完成目前！まだまだあります新モード!!

F355 challenge



発売日	8月3日発売予定
ジャンル	レース
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～2人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	第2ソフト研究開発部
通信機能	対応（通信対戦、ホームページ）
対応周辺機器	レーシングコントローラ、対戦ケーブル、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

80パーセント 6月30日現在開発状況

http://www.sega-RD2.com/

続々と明らかになるドリームキャスト（以下DC）版の新要素を、今号も徹底追跡いたします！

タイムを極めんとする走り屋感涙の新モードとは!?

アーケード版からの移植となる『F355 challenge』（以下『F355』）は、完全移植といってもいいデキに仕上がっている。そこで気になるのは移植にあたっての新要素だが、それについても心配無用。右のメインメニュー画面を見てのとおり、新要素がズラリなのだ。今号では走り屋御用達となること請合いのふたつのモードについて、詳細をお届けする。

ちなみに、現在開発は順調に進んでおり、DCオリジナル要素のデザインワーク、また、とくにインターネット関連を作り込んでいる最中とのことだ。



⬆今号はこの中からドライビングデータとカーセッティングを紹介するぞ。



➡どちらもタイムアタック時には欠かせないモードとなること必至。活用せよ！

ところでアーケード版『F355』ってどんなゲーム？

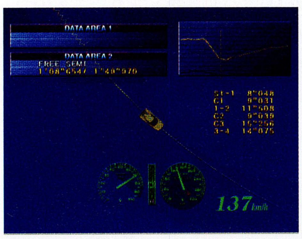
ソフト2研を率いる鈴木裕氏のこだわり、思い入れがたっぷり入ったアーケード版『F355』が登場したのは、去年の7月。29インチのモニターを3台使った真紅の大型DX筐体には、周囲を圧倒する存在感があった。しかも、フェラーリ社からライセンスを供与され、リアルなシミュレーターとしていままでにないクルマの挙動を実現。ほかのドライビングゲームとは一線を画す完成度を誇る。これも実際のF355を本物のコースで走らせ、じっくりとデータを集計した賜物。もちろん、プロのドライバーからもアドバイスをもらい、より完成度を高めていったのは言うまでもないだろう。

また、徹底したリアル思考のため、実際のクルマを扱うがごとく挙動は繊細。そのため初心者では運転するのさえ困難と思われがちだが、アシスト機能を使うことで、初心者でも手軽にドライブが楽しめるようになっているのはさすがだ。同年11月には通信対戦も可能な『ツインタイプ』も登場している。

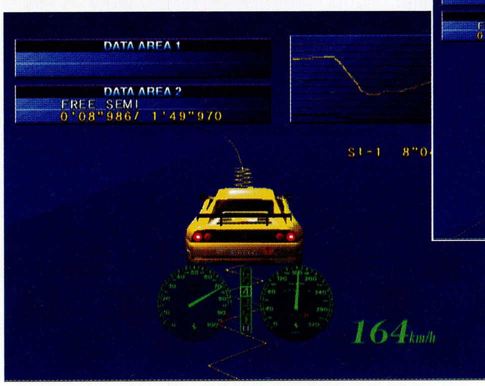
DRIVING DATA

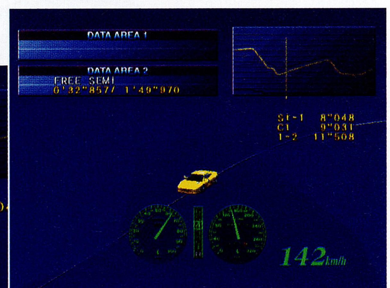
自分の走りを確認できるのがこのモード。確認できるデータは走行ライン、区間タイム、ギア、スピード、エンジン回転数など多岐にわたり、簡易リプレイも可能となっている。





⬅簡易リプレイでは、さまざまな角度から自分の走りを見ることができるのだ。

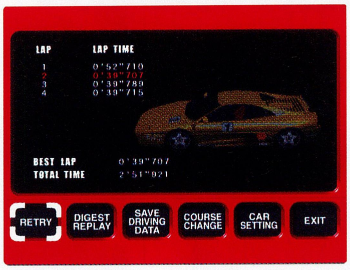




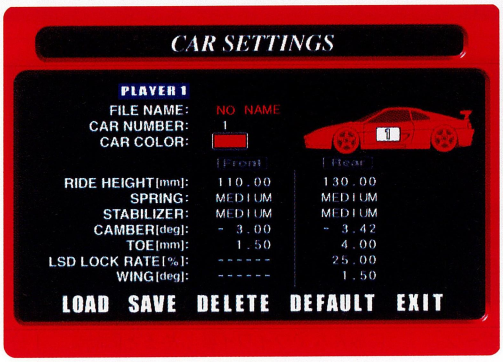
⬅⬆アーケード版『ツインタイプ』で確認することができた内容と同じものが見られる。ちなみに、これらの詳細なデータは、実際のレースでもタイム短縮のために活用されている。こんなところにまでリアル指向！

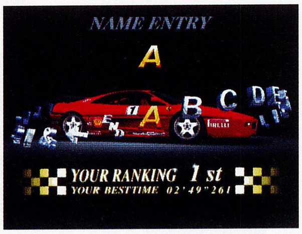
CAR SETTINGS

コンマ1秒を短縮するためにクルマをいじりぬく、そんなクルマ好きにはたまらないのがこのモード。いままで不明だったセッティング可能項目の詳細が明らかになった。変更可能なのは以下に挙げている項目だ。ちなみに、左右駆動輪に駆動トルク差がある場合、差動制限を行うLSD LOCK RATE(0.00～100.00パーセントのあいだで変更可能)も変更できる。究極のクルマでベストタイムをたたき出せ!



⬅ここでのデータはアーケード、ネットワークバトルでは反映されない。





⬆もちろんネームエントリーも可能。これで走りにも気合が入るってもんです。

⬅ウイング、LSD以外はフロントとリアを独立して設定することができるのだ。

RIDE HEIGHT

車高の変化によって荷重移動、ロール量などが変化する。

SPRING

スプリングレートを弱くすると、挙動変化は緩やかになるが、レスポンスは悪化。

STABILIZER

太くすると剛性が上がり、ロールに対してのみ姿勢変化を押さえる効果がある。

CAMBER

フロント側がネガティブ寄りならオーバーセッティングになる。

TOE

これを変化させると、フロントとリアのレスポンスや直進安全性が変化する。

WING

ウイングの迎角に応じてダウンフォースと抗力が変化する。

CAR COLOR

フェラーリカラーと言えばやはり赤色。とはいえ、フェラーリのクルマは赤色だけではないのも周知の事実。というわけで、ここではクルマの色も以下の6種類の中から選択できるようになっている。

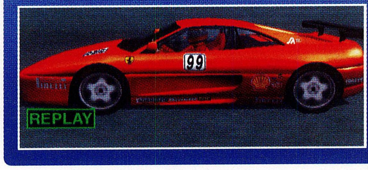












『F355』の魅力を再度チェック!

『F355』の魅力。それは鈴木氏の「これはゲームではありません、シミュレーターです」と言いきる言葉に集約されている。とことんリアル指向で、それはクルマの挙動、コースはもちろん、クルマのエンジン音、コース外のオブジェクト、さらには敵車の動きに関してまで徹底されている。現在、実際のレースにいちばん近いゲームと言っていい。また、ここまでリアルに制作されているにもかかわらず、初心者への配慮も忘れていない。アシスト機能、トレーニング、さらに走行データを活用することで、確実にドライブ技術が向上していくのが実感できる。これも大きな魅力のひとつと言える。

⬇DC版オリジナルの画面分割対戦でも処理落ちなし。処理スピードも60分の1を実現しているぞ。



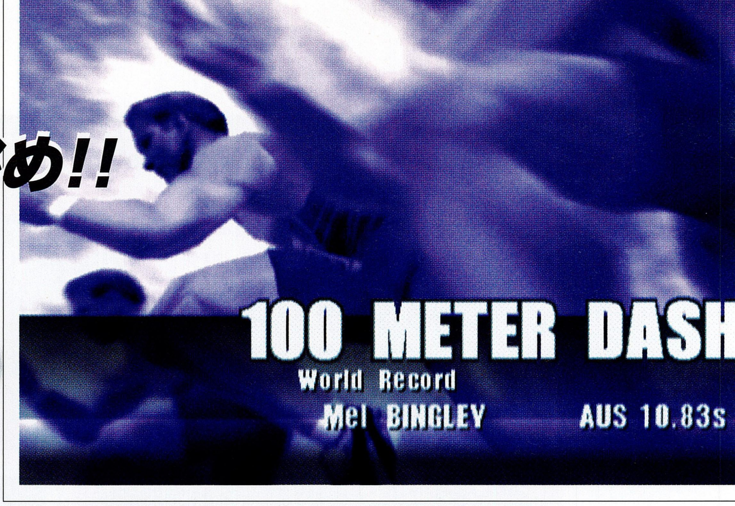


⬆通信対戦ケーブルを使えば、アーケード感覚で対戦が楽しめる。DCとモニターは2台必要となるけど、一度はプレイしてみたいよね!

鍛え抜かれた肉体で 全7競技に挑め!!

SEGA SPORTS Virtua Athlete 2K

バーチャアスリート2K



『デカスリート』、『ウインターヒート』に続く、オリンピック競技をモチーフにしたセガスポーツシリーズ最新作。今回も各競技で熱くなれること請合いだ!!

発売日	7月27日発売予定
ジャンル	スポーツ
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1～4人
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	非公開
通信機能	対応（ホームページ、データ配進）
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

? パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.sega.co.jp



⬆予選がいままさに始まらんとしている。世界の強豪にどこまで迫れるか。



➡エディットする選手の出身スポーツを選択。何を選ぶかで選手の能力が決まる。

ネットワーク対戦対応!!

各競技の記録をアップロードして世界ランキングに参加したり、他プレイヤーのデータをダウンロードして自分のキャラクターと対戦させたりできる予定だぞ。



簡単操作で陸上競技のだいご味を堪能!!

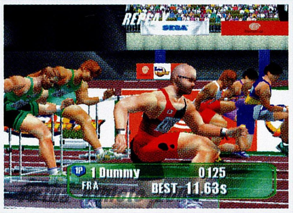
全7種目もの陸上競技を楽しめるスポーツアクションゲーム。"みんなで楽しむ"がコンセプトだけあって、7種目中3種目が4人同時に、そして残り4種目が4人交替でプレイできる。使うボタンがふたつと少なく、手軽にみんなでワイワイ楽しめると同時に、1分1秒を争う厳しさが味わえる奥深いゲーム性が特徴だ。そのほか選手エディットやネットワークにも対応し、末長く遊べる作りになっている。以下、全7種目を紹介しよう。

110メートルハードル 110 METER HARDLE

ボタン連打だけではなく、タイミングよくハードルを飛び越えることも重要となる競技。その速さを競うのももちろんだが、ハードリングを美しく見せるのも一流選手の証しだ。



⬆ハードルを倒しながら豪快に走るのも粋だ。



⬆そこで本当に走っているかのような躍動感。リアルなグラフィックも特徴だ。

100メートル走 100 METER DASH

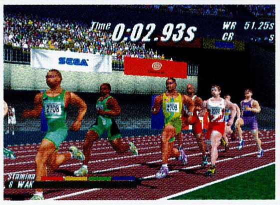
最速スプリンター決定戦。だからといってとにかくボタン連打！ ではダメ。スタミナを考え、スパートする地点を間違えないようにしないといいタイムは狙えないのだ。



⬅スタミナゲージは画面左下。ラストスパートの体力を残すボタン連打を。

1500メートル走 1500 METER RACE

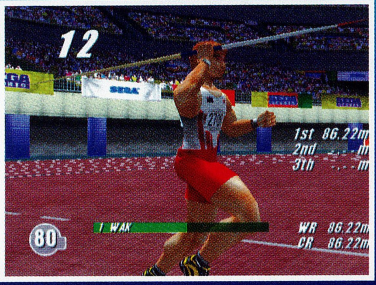
スタミナを考えてボタンを連打しつつ、方向ボタンで邪魔な選手を避けながらレースを進めよう。ときにはボタンを押さず、スタミナを回復させることも必要だぞ。



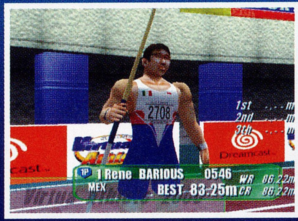
⬅コースの位置どりも非常に重要。体力をむだに浪費しないコースを走りたい。

ヤリ投げ
JAVERIN THROW

どれだけ勢いよくヤリを放すことができるかが勝負の分かれ目。ファウルラインぎりぎりまでダッシュをして、ベストの45度でヤリを放すことが、飛距離を稼ぐコツだ。



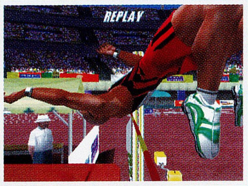
⬆ヤリを持って助走開始。思いっきり投げろ！

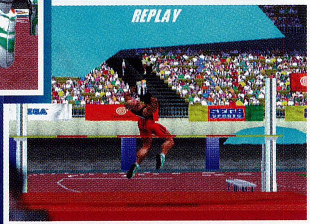


⬅選手の名前が呼ばれ、いざ1投目という場面。チャレンジまえの緊張の一瞬だ。

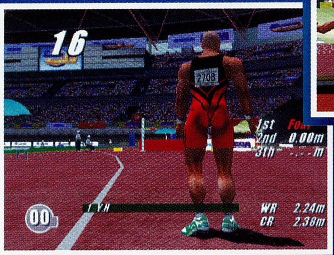
走り高跳び
HIGH JUMP

いかに助走をつけタイミングよく地から足を離すか。飛ぶ位置と角度がキモとなる。また、バーを越えたあとも気を抜かず、足抜きをしないと引っかかってしまうので注意。





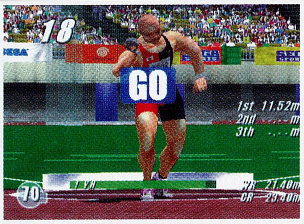
⬅⬇チャレンジ後にはリプレイが流れる。何がよくて何が悪いのかをチェック！



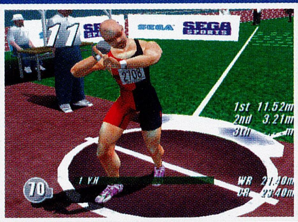
⬅バーの高さを選択。さて何メートルの高さに挑戦するか？

砲丸投げ
SHOT PUT

ボタン連打は必要なく、とにかくタイミングが重要。投げる強さと角度は、パワーゲージを止める位置で決定されるのだ。35度を目安に砲丸を投げられればバッチリだぞ。



⬅パワーゲージを見て、ベストな角度で投げたい。



➡砲丸を肩に乗せ、いざ3投目。最低でも前2投の記録は超えたいところだ。



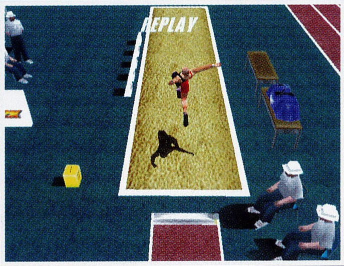
➡現在2.66メートル。どうやら失投か……。

走り幅跳び
LONG JUMP

思いっきりボタン連打でダッシュして、タイミングよく踏み切ろう。踏み切り板を超えてしまうともちろんファウルだ。目安は約25度。着地まえは足を伸ばすことを忘れずに。



⬅砂場に向かって猛ダッシュ！ 飛ぶポイントを決めてジャンプ！

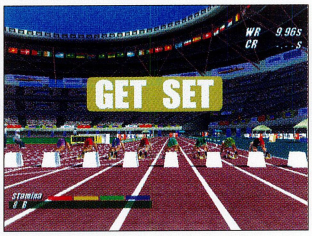


⬅しっかり足を伸ばして着地を！

3大特長に迫る!!

その① 操作がカンタン！

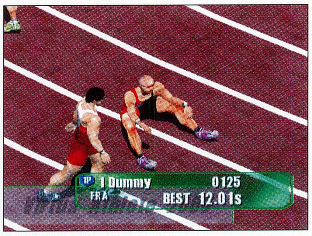
とにかく操作がカンタンで、ボタンふたつと方向ボタンだけで全種目プレイできる。わずらわしいコマンド入力などないぶん、連打とタイミングをとることだけに集中できるぞ。



⬅「準備はいいか？」。スタートまえの、手に汗握って指先に神経が集中する瞬間だ。

その② 演出がタクサン！

各競技を淡々とこなすだけでは、どうしても単調な気分になりがち。しかし今作では、競技中や終了後など、各場面でプレイヤーの気分を高揚させる演出が用意されているのだ。



⬅競技まえのリラックスしたひと時だろうか。しかし頭の中は緊張でいっぱい？

その③ 選手をエディット！

顔や服装、出身国やゼッケンのほかに、100以上のスポーツから3つを選択するだけで、自分だけのオリジナルキャラが作れる。プレイヤーの感情移入度が増すこと間違いなし！



⬅5文字までのニックネームをつけられる。顔も豊富で、メガネだってかけられるぞ。

Message from Staff

セガ・エンタープライゼス 担当ディレクター
小笠原 慎一

選手モデル撮影のため、米軍基地のスタッフの顔を撮影に行きましたが、僕だけ免許(身分証明)がなかったので通れませんでした……。「パスポート持っているか？」と言われても……持っているわけねえだろ！

DABITSUKU ダビつく ダービー馬をつくろう!™



発売日	7月27日発売予定
ジャンル	シミュレーション
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	189ブロック以上
発売元	セガ・エンタープライゼス
開発元	セガ・エンタープライゼス/ランド・ホー
通信機能	対応（ホームページ、ダウンロード）
対応周辺機器	VGAボックス

100パーセント 6月30日現在 開発状況

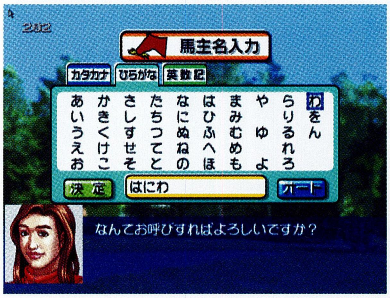
http://www.sega.co.jp/dreamcast/software/dabituku/

『つくろう！』シリーズ最新作、期待の『ダビつく』の内容がさらに明らかになったぞ！　馬の動きを仔細に表したグラフィックには、ただただ驚嘆するばかり。

夢の牧場オーナーへの第1歩！

『やきゅつく』や『サカつく』などの『つくろう！』シリーズの第3弾、『ダビつく』。今号も最新情報をお届けする。

前号では、競馬場でのレースシーンをメインに紹介していったけど、今回は繁殖や調教といった競走馬の育成関係を中心に紹介していくぞ。そのほかにも、ゲーム中にどんな馬が登場するのか、ちょっとだけ写真を公開。サラブレッドの美しさと血統のロマンを堪能できる、『ダビつく』への期待が高まる！



オーナーとなって牧場の名前、冠名を設定しよう！





⬅⬆馬主名や牧場名はもちろん、勝負服も細かく設定することができる。オリジナリティーあふれる牧場を繁栄させるのだ！

牧場に繁殖牝馬がやってきた！

スタートしたときには、繁殖牝馬が1頭いるだけ。4月になったらこの牝馬に合う種牡馬を選び、種付けをすることになる。無事に受胎していれば、1年後には出産となるわけだ。自分の牧場で競走馬が生まれるときは、きっと感無量のはず。ゲームスタート直後は資金も所有馬も少なく、思うような競走馬が作れないかもしれないが、根気よく血統研究を続けていくべし。



⬆シーズンになると、牧場長が教えてくれる。どの種牡馬を付けるか悩む。



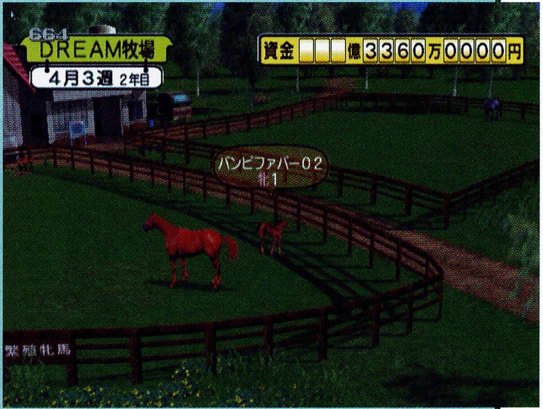


⬅血統はもちろん、種牡馬の適性や気性もチェック。赤く表示されるクロスも重要だぞ。



未来の最強馬となるか？元気に育て！



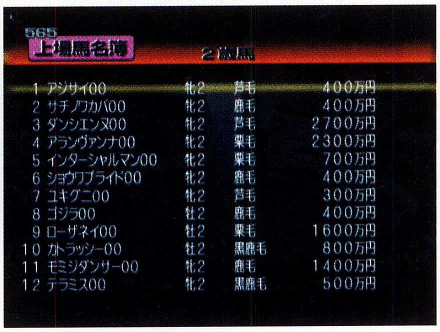


⬆➡出産間近になると、ドキドキしてしまうのが馬主のココロ。無事に生まれてくれるとホッとするよね。生まれたばかりの当歳馬は母馬といっしょに放牧される。厩務員のコメントは馬の性質を見極めるよきアドバイスだ。

せり市

毎年2月には繁殖牝馬のせりが、8月には2歳馬のせりが開催される。繁殖牝馬のせり市なら、高額種牡馬の仔を受胎している馬が売られていたり、2歳馬のせり市には良血馬の仔が売りに出されたりして、掘り出しもの(馬?)をせり落とせる可能性もある。「この馬は将来活躍するかも！」と信じて買い取った競走馬の成長は、とても楽しみになるよね。





↑➡せり市ではいろいろな馬が売られている。価格はあくまでも評価額なので、せりでどんどん値上がりしていくこともあるぞ。

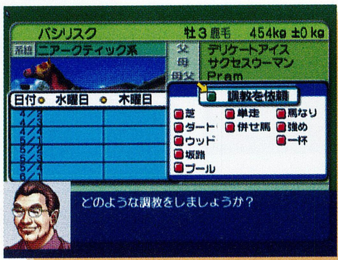
どの馬にしよう?

調 教

3歳になると入厩先を決めて調教を始めなければならない。馬の性質にあった調教メニューを決めてやるのも馬主の務め。気性が悪ければ矯正馬具を使ったり、調教メニューを組んであげたりすることは、愛馬を一流馬へと育てあげる大事な仕事なのだ。



⬅どこに入厩させるかアタマを悩ませる。狙うレースで美浦か栗東か決めてもよし。





一流馬に鍛え上げろ！



⬅↑調教の種類を選択し、馬なりや一杯といった程度を選択して調教開始。臆病だったり、気性が荒かったりと調教で治せない馬には、矯正馬具を使ってみよう。ちゃんとグラフィックにも反映される。ちょっとかわいい?

ダート



ウッドチップ



坂 路



プール

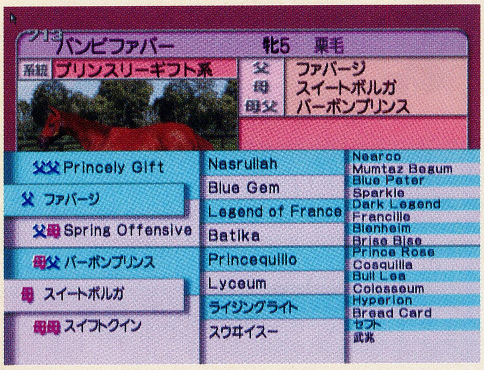


やっぱり競馬は血統

競馬では、何代も続く競走馬の血が産み出すドラマが見られることがある。この『ダビつく』にも、たくさんの馬が登場する。ここではその馬たちを少しだけ紹介しよう。



➡所有馬をチェック。購入価格や戦歴などが表示される。さらに詳しく見ると……。



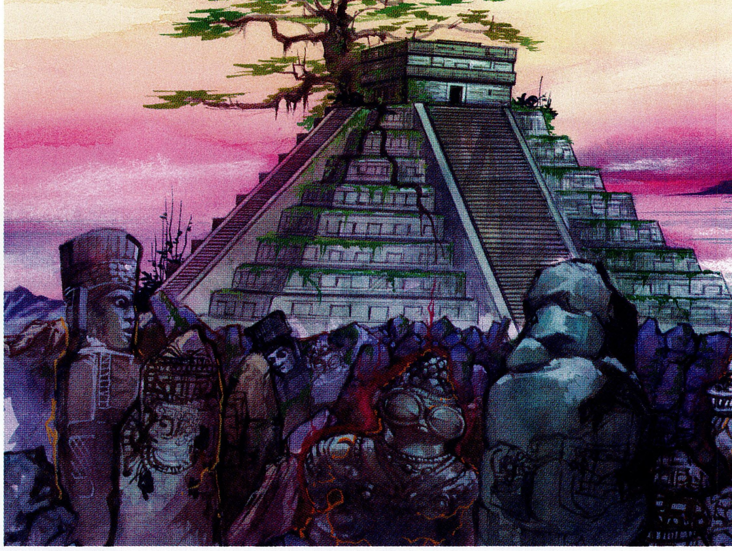
↑➡4代前までの血統表を見ることができる。どんな馬を親に持ち、どの血統に属するかがひと目でわかるよね。その馬と相性のいい配合を考えるのも、競馬ゲームならではの楽しみだ。

"血の奇跡"を目にすることができるか?



アニメ界の天才たちによる本格的ウォーシミュレーション登場

ドグウ戦紀 覇王



発売日	8月10日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	シミュレーション	対応周辺機器	なし
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1～2人		
ビジュアルメモリ	19ブロック以上		
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア		
開発元	ビクターインタラクティブソフトウエア		

http://www.vis.co.jp

100パーセント 6月30日現在 開発状況

キャラクターデザインを美樹本晴彦氏が、原案・演出を板野一郎氏が担当したぜいたくな作品なのである。



平和だったムー国が突然侵略されて……

広大な宇宙の片隅の星ラ・ムー。そこに自然界の基本元素のエレメントを操る、精神文明を発達させていたムー国があった。そこにほかの星から、ニビルと呼ばれる軍勢が突然侵略をしてきた。取り立てて軍備を持たない彼らは劣勢を余儀なくされていた。

そんなある日、ムー国の王女ムンム(主人公)が、13歳の誕生日を風の祭壇で洗礼を受けている最中、女王ティアマトはニビルにとらわれてしまう。敵どうしとはいえ、2国の運命の糸は複雑に絡み合っていく。

おもな登場人物



神髄は本格ウォーシミュレーション



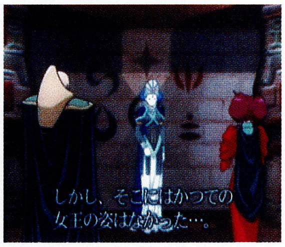
エレメント

自然界の基本元素であり属性。このエレメントのパワーがエネルギーの源。

敵に立ち向かうのはまだ幼いムンム。彼女が持つエレメントを操る能力で戦う。基本はヘクス型でターン制のウォーシミュレーション。ドグウを使い(配置)、採掘したエレメントストーンで、ドグウを強化する。また、戦場の土地のエレメントの属性や気象などさまざまな自然環境も影響する。戦闘には、それぞれが持つエレメントなどのパラメーターが複雑に関係し合う。登場キャラのかわいさに油断は禁物だ。



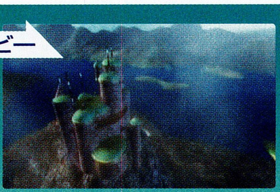
➡戦闘の合間には物語のシーンが挿入される。ムンムは戦いを進めるうちに何を知り得ていくのか。



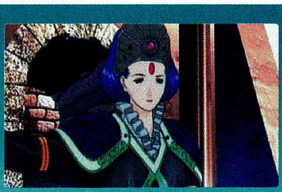
⬅戦闘のマップは50もある。左上のエレメントは強いものが大きく表示。

オープニングムービー

オープニングの一部を紹介。寂しげな女王ティアマト。ドグウに力を与えても、容赦なく攻撃されていく……。







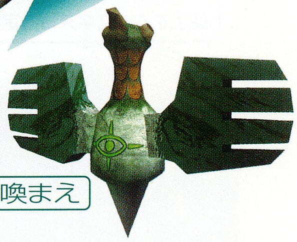
基礎知識を得て設定など戦略を練る

メニュー画面から行動を決めていく。まず、どこへ向かうかをマップで決め、情報収集やアイテムの取得をする。また、"女王の間"では、ドグウの強化をしたり、ドグウやエレメントストーンの一覧を見たり、神々の知恵を知ることができる。採掘で得たエレメントストーンはここでドグウの強化に使おう。ここでもエレメントどうしの相性がカギとなる。"神官の間"では用語や地名を解説してくれ、戦術に関してのアドバイスも得られる。ムンムが操るドグウにもエレメントによる属性がある。戦場となる土地のエレメントを情報収集などで知って、より効率的なドグウの召喚や配置を行おう。



ムー国ドグウ

召喚後

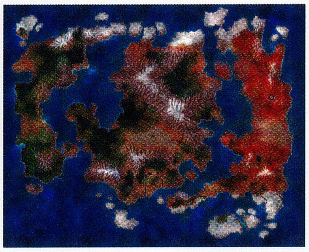


召喚まえ

戦闘時にドグウを召喚するにはエレメントパワーが必要。パワーの限り何体でも召喚可能だが戦闘にも必要。



⬅メニュー。移動、探索、採掘、城内（女王の間・神官の間）を選ぶ。浮遊城を入手しないと城内、採掘は非表示。



➡メニューの左上選択で移動先を決める。マップ移動では最終的に50箇所にいくことになる。



⬅ムンムが乗るドグウ。別名軍旗兵。



➡移動先で住人がアドバイスしてくれる。

ムンムがドグウの戦術を決め攻撃開始

移動先に敵がいるとすぐ戦闘になる。そのとき、勝利条件と制限ターン数が表示される。まず、ムンムの乗った軍旗兵を配置。そしてエレメントパワーで、ドグウを召喚していく。このときエレメントパワーは戦闘用にも残しておくこと。そしてドグウ1体ごとの攻撃内容を決定。敵に対して直接・間接攻撃、味方の補佐を行うことも可能。ドグウの特徴を知り、土地のエレメントの属性や天候も考えに入れ、ターンを進めていく。



⬅攻撃目標を決める。勝てそうか下のバーで確認可能。



➡戦闘が激しくなるとゴッドリズム（天災）が起こることも。地震、雷、竜巻、地割れなどがある。



⬅手前にいるのが軍旗兵に乗るムンム。パワーが残っているが、もっとドグウを召喚する？



敵国ニビルの兵器は、昆虫型をしているのが特徴。ほかにクモ型やカタツムリ型、バッタ型などもいる。

ニビル国兵器



➡ムンムの乗る軍旗兵が攻撃中。これが倒れると負けだったりする。



⬅雪が降ってきた。天候もパラメーターのひとつ。対応を考えよう。

Message from Staff

プランニング&ゲームデザイン
横浦　優

"頭を柔らかくして考える"。このゲームを楽しむコツはそこにあると思います。天候を変えたり地形を上下させたりと、自由度はかなりあるはずなので、10人プレイヤーがいれば10通りの違う戦法が生まれるでしょう。ユニットの特徴を見極め、いろんな角度からトライしてください。



記事担当からの声 上で紹介しきれなかったのが、"2P対戦モード"。ふつうに交代でプレイするものもあるが、ビジュアルメモリを使って、同時にユニットの配置をする方法もある。ビジュアルメモリにマップが表示され、お互いのユニットの配置がわからないというのがミソ。というわけで、こんな細かいところまで、と思わせる練りに練られたシステムで、シミュレーション好きにはたまらない。（NORIKO）



Ankor Wat アンコールワット

カンボジアの北、シェムリアップ川の西に位置する超巨大寺院。スーリヤヴァルマン2世により、12世紀前半に30年の歳月を費やして建立された。ヒンズー教の宇宙観を具現化した、独創的な建築様式は見るものすべてを魅了する。ユネスコ指定の世界文化遺産。

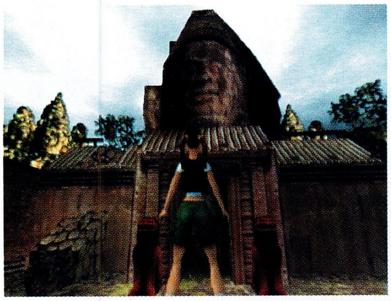
時は1984年。ララ・クロフト16歳。ここから彼女の冒険は始まっていた!!



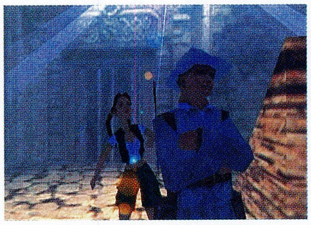
序盤ではララがまだ16歳のころ、アンコールワット遺跡で体験した冒険が描かれる。世界有数の冒険家、ヴァーナー・フォン・クロイ教授から、基本アクションを教わる練習ステージといった位置づけでもある。またここでの冒険は、その後のストーリーへと発展していくプロローグ的な役割もあるのだ。

基本アクションを学ぶ ~アンコールワット

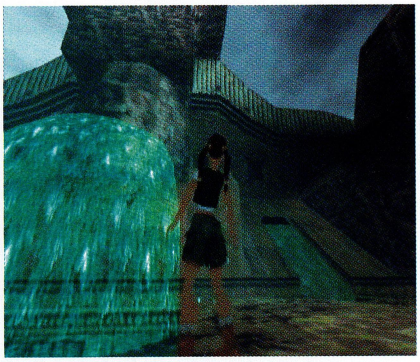
フォン・クロイ教授とともに遺跡内に降り立った、初々しさが漂う若かりしララ。ここでは難所に遭遇するたびに、それをどう乗り越えるのかをフォン・クロイ教授が実践を交えて指導してくれる。師弟関係を持つふたりの、余裕すら感じさせる会話も必聴だ。



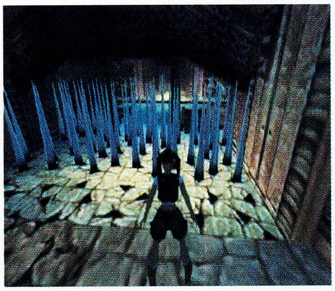
←遺跡に臨むララ16歳。果たして遺跡はララに何を語っているのか……。



→初冒険をまえにひと言。「気味の悪いところ……おさきにどうぞ!」。さすが。



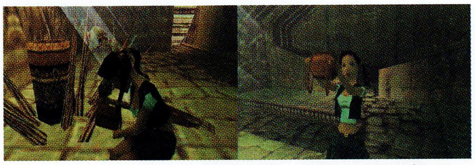
→冒険者への適性が試される。ここでつまずくようでは、このさき、生き残ることはできない。



←侵入者を排除するための恐ろしいワナのひとつ。ヒヤッとする場面だ。

ララのバックパック

ララが肌身離さず背負っているバックパック。これは今回の冒険で白骨から無理やりもぎ取ったものだった! 「私に使われたほうが幸せよ」という声が聞こえてきそう……。





序盤ルート アンコールワット~レインボーレースまで を追跡!!

TOMB RAIDER® IV THE LAST REVELATION

トゥームレイダー4:ラストレベレーション



世界各国の遺跡を冒険し、制覇してきた女トレジャーハンター、ララ・クロフト。今回はそんな彼女のルーツとも言える初めての冒険を紹介していこう。

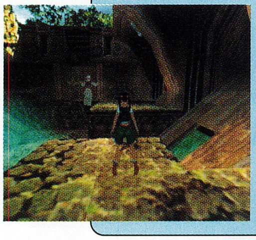
発売日	7月19日発売予定	通信機能	未対応
ジャンル	アクション	対応周辺機器	未定
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人用		
ビジュアルメモリ	35ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	アイドス・インタラクティブ		

90パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.tombraider-4.com

ララの覚えるアクション

大小2種類の"ジャンプ"から始まり、"つかむ"、壁を"登る"、"泳ぐ" といった基本中の基本。そして高い段差から安全に下へ降りられる"ハイフォール"、天井にぶら下がる"モンキースイング"、ロープを使っての移動など、基本的なアクションをすべて習得できる。



⬅ララにジャンプの手本を見せるフォン・クロイ。さすが著名な冒険家。



➡ロープにぶら下がるララ。勢いをつければ遠くにも飛べる。

ルートはふたつに分岐する

途中、難易度が異なるふたつのルートに分岐する場面がある。その名も"気高き者の進む道"と"異端者の進む道"。条件はまだ明かせないが、どちらの道でも気は抜けない。

フォン・クロイとの競争 ～レインボーレース

冒険がある程度進むと、フォン・クロイ教授から提案が出される。それはこの先にある"虹の水晶"まで、どちらがさきに着くか勝負しないか、というもの。ここから覚えたてのアクションを駆使して競争を展開していく。



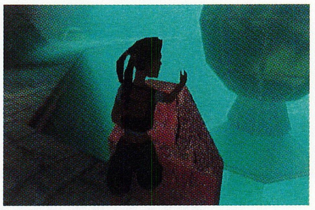
⬅やはり一枚上手のフォン・クロイ。仕掛けを操作して道をふさいでしまった。さきに来ていれば……。



➡持病の痛風もなんのその。経験を活かした的確なコースどりで目的地へ向かうフォン・クロイ。



⬅道を大きな壁にふさがれる寸前、飛び込んでなんとか間に合った。ダッシュジャンプの技能が役に立った。



⬅"虹の水晶"にたどりついたララは、石盤に書かれた古代文字を読んで不安に。





⬆不安的中！ フォン・クロイがワナにかかり、やむなくララはひとりで脱出!?

そして舞台はエジプトへ……

ちょっとだけ 気になる先の冒険場所を公開!!

アンコールワットでの冒険が終わると、舞台は現代のエジプトへ移る。あの事故から生還し、師弟関係から一転してライバルとなった、フォン・クロイとの長き戦いは始まったばかりだ……。

デザート・トレイン

➡走行中の列車の内外が舞台だ。



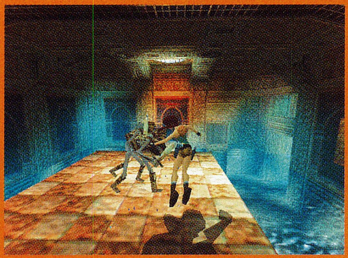
アレクサンドリア



⬅街の中でも容赦なく敵が襲いかかってくる！

ポセイドン神殿

⬇ギリシャ神話で言うところの"海神"という意味のポセイドン。だから水が多い？



地下墓地



⬅ロープにぶら下がるララが見据える、大きな顔は何なのか？

コースト・ルイン



⬅そびえ立つ大きな神殿(？)。"コースト・ルイン"を直訳すると、"沿岸に立つ荒廃した建物"だが。

大いなる書庫



⬅突如ガイコツに襲われ、応戦するララ。その奥に見える像は、いったい何？

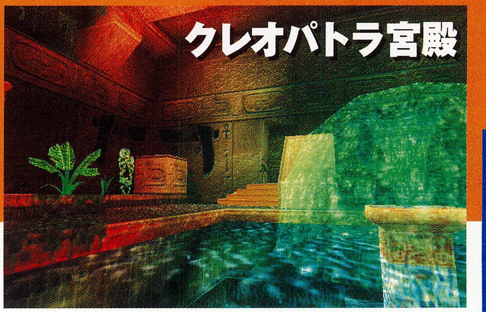
ファロス・アイシス神殿



➡神殿というわりには泳いでいるララ。追いかけてくるのはサメ？

⬇噴水のほか壁画もあり美しい。落ち着いた雰囲気をかもし出しているが……。

クレオパトラ宮殿



このシートが、コンビニで「電子マネー」に早変わりする!

インターネットショッピングの新手法

インターネットショッピング専用のプリペイドカードでお馴染みのWebMoneyに、「WebMoney Sheet」が新登場!!
2000円分または5000円分のお買物ができる番号と、払込票がドッキング。
まず、コンビニのレジで支払いを済ませてね。WebMoneyのスクラッチ番号が使えるようになるのは、それから!
面倒な手続き要らずの超カンタン、使ってナットクの手軽さです。パソコンやDreamcastでラクラクショッピングできます。

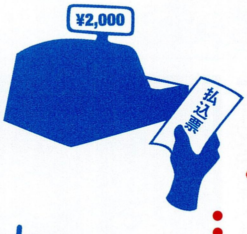
WebMoney Sheet(プリペイド方式払込票)の使い方



シートについている
スクラッチを削って番号を確認。



雑誌から
払込票を切り離す。



お近くのサンクス、サークルK、
エーエム・ピーエム、ローソン
で払込。



WebMoneyシートを使い切ったら、WebMoney カードでお買物。
「WebMoney 2000 POINT カード(2,000円分)」と
「WebMoney 5000 POINT カード(5,000円分)」の二種類。
全国のサンクス、サークルK、エーエム・ピーエム、パソコンショップ、
セガ・パートナーショップ等で好評発売中です。

シートの番号が、WebMoneyのスクラッチ番号に変身!
早速、アクセス http://www.webmoney.ne.jp/から、各ショッピングサイトへ。
WebMoneyがあれば、商品を選んで、その場で購入OK!!

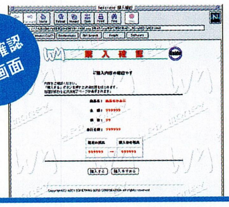
スクラッチ入力画面



欲しい商品を選択したら、
まずスクラッチ番号を入力します。

送信ボタンを押す

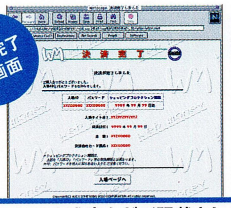
購入確認の画面



商品情報などが記載された
「購入確認の画面」が表示されます。

購入ボタンを押す

決済完了の画面



POINTの残高などが記載された
「決済完了の画面」が表示され、
ご希望の商品が入手できます
(物品販売の場合は発送手続をします)。

Dreamcastユーザーに朗報!! 今話題の格安インターネット・アクセス・プロバイダー「isao.net」の精算がWebMoneyでもできます(定額コースのみ)。
詳しくはこちらをご覧ください。 ➡➡➡➡➡➡ *http://www.sega.co.jp/sega/corp/news/*

いろいろ使えるWebMoneyオススメサービス

平井和正ワールドへようこそ
デジタルブックストアe文庫
http://www.ebunko.ne.jp/



SF作家・平井和正の小説が、パソコン画面で縦書き読書できる"e文庫"。読書用ソフトは無料で提供されるからダウンロードしてすぐに読めます。ラインナップは、「ウルフガイDNA」や最新作の「月光魔術團」から、「ウルフガイ」「幻魔対戦」などの大ヒットシリーズまで。市販の書籍では読めない著者コメントも付いてたりするから、嬉しいね。

新曲も洋楽も懐メロもネットでGET!
bitmusic
http://bit.sonymusic.co.jp/



昨年12月にスタートした、有料音楽配信サイト"bitmusic"。鈴木あみ、奥田民雄などソニー・ミュージックのアーティストの新曲を、1曲350円(税込)で買うことができます。さらに、洋楽音源の配信サービス"bitmusic international"や、思い出の名曲配信サービス"bitmusic GT"にも続々楽曲が登場しています。

エイベックスの曲がネットで買える!
@MUSIC
http://atmusic.avexnet.or.jp/



エイベックスの音楽配信サイト「@MUSIC」がついに登場!! 数多くの楽曲が各350円(税別)で購入できます。エイベックス所属の安室奈美恵や浜崎あゆみ、globe、dream、Every Little Thingなどのアーティストの最新楽曲が続々追加されるから、コレはかなり使えます!

●このWebMoneyのマークがついているホームページ(加盟店ショッピングサイト)でご利用になれます。

●WebMoney Sheetについてのお問い合わせは、WebMoneyサポートセンター(フリーダイヤル0120-364-033 10:00～18:00　土日祝日除く)で承ります。

払込取扱票

金額	受取人 株式会社ウェブマネー
2,000円	発行番号 2000051600342046

① 7265 0745
② 5 200005 160036
③ 6 420460 000008
④ 8 008310 020000

受領印

日付印

支払期限 2000年 08月 31日

（本部控）

払込票（CVS控）

金額 2,000円
発行番号 2000051600342046
受取人 株式会社ウェブマネー

受領印

日付印

（CVS控）

払込受領証

金額 2,000円
発行番号 2000051600342046
受取人 株式会社ウェブマネー

受領印

日付印

（お客様控）

発行番号 2000051600342046
スクラッチ番号

●スクラッチ（銀色）部分が削れていたり、破損してスクラッチ番号が露出している場合は、この払込票はご使用にならないで下さい。

払込取扱票

金額	受取人 株式会社ウェブマネー
5,000円	発行番号 2000051600842046

① 7265 0769
② 5 200005 160081
③ 6 420460 000008
④ 8 008310 050007

受領印

日付印

支払期限 2000年 08月 31日

（本部控）

払込票（CVS控）

金額 5,000円
発行番号 2000051600842046
受取人 株式会社ウェブマネー

受領印

日付印

（CVS控）

払込受領証

金額 5,000円
発行番号 2000051600842046
受取人 株式会社ウェブマネー

受領印

日付印

（お客様控）

発行番号 2000051600842046
スクラッチ番号

●スクラッチ（銀色）部分が削れていたり、破損してスクラッチ番号が露出している場合は、この払込票はご使用にならないで下さい。

20000516008420

WebMoney Sheet

web money INTERNET CARD

2000 POINT

ご注意

●金額を訂正した振込票は、コンビニエンスストアでは取扱いできません。また、振込後の払戻や換金はできません。

●この振込受領証は、コンビニエンスストアでの払込の証拠となるものですから厳重に保管して下さい。

●スクラッチ番号は他人に知られないよう、十分ご注意下さい。不正使用される恐れがあります。本人の不注意によるスクラッチ番号の開示、漏洩、紛失等に関して当社は一切責任を負いません。また、スクラッチ番号は再発行致しかねますのでご了承下さい。

●購入後、20分してもスクラッチ番号が使用できない場合は、WebMoneyユーザーサポート窓口にご連絡下さい。

【ユーザーサポート窓口】
0120-364-033

http://www.webmoney.ne.jp/

株式会社ウェブマネー
WEBMONEY CORPORATION
〒141-0021
東京都品川区上大崎2-24-9　アイケイビルディング

取扱いについてのお願い

コンビニエンスストアでお支払いの際、3票とも切り離さずレジにお出し下さい。

web money INTERNET CARD
http://www.webmoney.ne.jp/

WebMoneyは、インターネット上で利用できるプリペイド方式の電子決済システムです。

使用方法

スクラッチ（銀色）部分を削り、スクラッチ番号を確認。振込票を切り取り、コンビニエンスストアでお支払い。
※スクラッチ番号は他人に知られないように、ご注意下さい。

▼

（ウェブマネーのホームページにアクセスして残高を確認）ウェブマネーの加盟店にアクセス。
http://www.webmoney. ne.jp/

▼

購入画面に入ったら、案内に従って表面に記載されたスクラッチ番号を入力。

▼

これで、商品購入ができます。
※インターネット上のWebMoney加盟店で、ご利用限度額までお買物いただけます。

お支払い場所

振込取扱票は、下記のコンビニエンスストアでお支払いができます。

- ●サンクス
- ●サークルK
- ●エーエム・ピーエム
- ●ローソン

WebMoney Sheet

web money INTERNET CARD

5000 POINT

ご注意

●金額を訂正した振込票は、コンビニエンスストアでは取扱いできません。また、振込後の払戻や換金はできません。

●この振込受領証は、コンビニエンスストアでの払込の証拠となるものですから厳重に保管して下さい。

●スクラッチ番号は他人に知られないよう、十分ご注意下さい。不正使用される恐れがあります。本人の不注意によるスクラッチ番号の開示、漏洩、紛失等に関して当社は一切責任を負いません。また、スクラッチ番号は再発行致しかねますのでご了承下さい。

●購入後、20分してもスクラッチ番号が使用できない場合は、WebMoneyユーザーサポート窓口にご連絡下さい。

【ユーザーサポート窓口】
0120-364-033

http://www.webmoney.ne.jp/

株式会社ウェブマネー
WEBMONEY CORPORATION
〒141-0021
東京都品川区上大崎2-24-9　アイケイビルディング

取扱いについてのお願い

コンビニエンスストアでお支払いの際、3票とも切り離さずレジにお出し下さい。

web money INTERNET CARD
http://www.webmoney.ne.jp/

WebMoneyは、インターネット上で利用できるプリペイド方式の電子決済システムです。

使用方法

スクラッチ（銀色）部分を削り、スクラッチ番号を確認。振込票を切り取り、コンビニエンスストアでお支払い。
※スクラッチ番号は他人に知られないように、ご注意下さい。

▼

（ウェブマネーのホームページにアクセスして残高を確認）ウェブマネーの加盟店にアクセス。
http://www.webmoney. ne.jp/

▼

購入画面に入ったら、案内に従って表面に記載されたスクラッチ番号を入力。

▼

これで、商品購入ができます。
※インターネット上のWebMoney加盟店で、ご利用限度額までお買物いただけます。

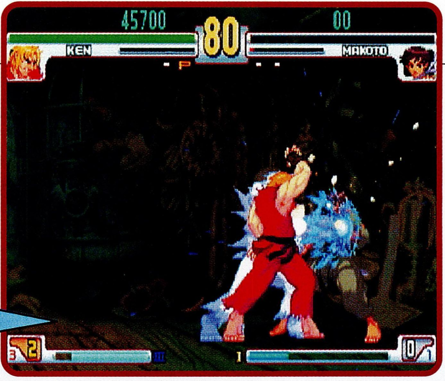
お支払い場所

振込取扱票は、下記のコンビニエンスストアでお支払いができます。

- ●サンクス
- ●サークルK
- ●エーエム・ピーエム
- ●ローソン

2D対戦格闘の最高峰を遊びつくそう！

ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight for the Future



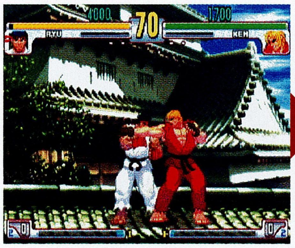
発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ、オンライン対戦）
ジャンル	格闘アクション	対応周辺機器	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	3ブロック使用		
発売元	カプコン		
開発元	カプコン		

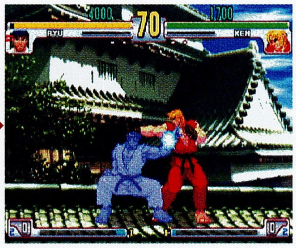
http:www.capcom.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
歴史的名作『ストリートファイターII』の正統な流れをくむ対戦格闘ゲーム。むだなシステムがほとんどなく、ストイックに対戦したいプレイヤーにオススメ。

『ストIII』の最重要システム"ブロッキング"の仕組みを理解しよう

ブロッキングとは、相手の打撃技がくる瞬間に方向ボタンを前もしくは下に入力することによって、攻撃を"受け流して"しまう防御法のことである。ブロッキングに成功すると一瞬だが相手の動きが停止し、自分だけが動けるようになるので、そのスキに連続技を叩き込もう。……とはいうものの、実際に相手が止まっている時間はごくわずか（停止時間は相手の技によって差がある。なかには一切停止しないものもあるが、これについては後述）なので、成功したのを見てから慌てて反撃してもまず間に合わない。きちんと反撃したいなら、ブロッキングの成否にかかわらず連続技の最初の技を入力し、成功していなかったらそこまでで止めるといった工夫が必要だ。

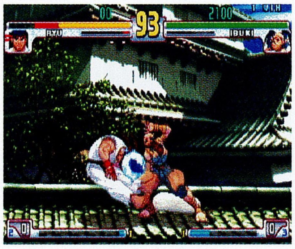

⬆相手の打撃技のタイミングに合わせて方向ボタンを前か下に入力しよう。


⬆成功すればキャラが青く光り、こちらだけが動けるようになるぞ。

相手の技に合わせてブロッキング方向を変える

さて、ブロッキングの入力方法には、➡に入力する上段ブロッキングと⬇に入力する下段ブロッキングがあるが、初めて『ストIII』をプレイする人にはこの違いが少々わかりにくいのではないだろうか。基本的にこのふたつは、立ち状態から出した打撃技は上段ブロッキング、しゃがみ状態から出した打撃技は下段ブロッキングといった具合に、相手の攻撃姿勢によって使い分けていく。ただし、ごく少数ながらこの例に当てはまらない技も存在することに注意しよう。とくに、いぶきの雷打やアレックスの⬅+強パンチなどはブロッキング不能技になっているので、あまりにもブロッキングに頼りすぎると裏をかかれることになる。

また、実際にブロッキングを狙う際には、相手キャラの特性に合わせて上段と下段の比率を変えていくことも重要だ。たとえば、相手がヤンならしゃがみ中キック→キャンセル蟷螂斬が主力だから下段ブロッキングを多めに、ダッドリーなら強力なしゃがみ攻撃が少ないので上段ブロッキングを多め……など、研究すれば成功率はどんどん上がっていくだろう。

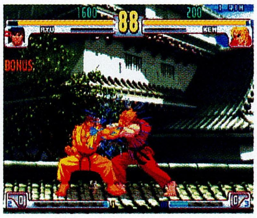

⬆いぶきの雷打など、ごくまれにブロッキング不能技もあるので注意したい。

●ブロッキング方向と取れる（取れない）技

	ブロッキング可能な技	備　　考
上段ブロッキング 方向ボタン：➡ 	立ち状態からの打撃技全般、ジャンプ攻撃、リープアタック、飛び道具全般（上段ブロッキング不能はレミーのヴェルテュの残光・バスのみ。EXヴェルテュの残光は下段攻撃になっている部分もあるが、上段ブロッキング可能）。	ほとんどのしゃがみパンチ系打撃は上段/下段のどちらでもブロッキング可能だが、まことのしゃがみ強パンチは下段ブロッキングのみ可能。また、同じくまことの➡+強キックも立ち攻撃ながら、下段ブロッキングのみ可能だ。
下段ブロッキング 方向ボタン：⬇ 	しゃがみ状態からの打撃技全般。ほとんどの立ち攻撃とジャンプ攻撃は下段ブロッキング不能だが、トゥエルヴの立ち中キックやネクロのジャンプ中⬇要素+キックなど、上段と下段のどちらでもブロッキング可能なものもある。	『ストIII』では、しゃがみ状態のときに打撃技をくらうと"しゃがみカウンター"となり、受けるダメージが増加する。上級者は下段ブロッキングに対して立ち攻撃から連続技を狙ってくるので、下段ブロッキングの多用は禁物といえる。
空中ブロッキング 方向ボタン：➡ 	下段攻撃やブロッキング不能技が空中ヒットすることはほぼないため、空中で当たる可能性のある技は基本的にすべてブロッキング可能だ。『ストIII』には空中ガードがないので、空中ブロッキングの腕は勝率にかなり影響する。	空中ブロッキングに成功しても相手の停止時間がないのが最大のネック。対空技のスキにこちらのジャンプ攻撃が間に合えばいいが、相手もそれを見越して多段攻撃の対空技（ケンの神龍拳など）を使ってくる可能性がある。

ガードブロッキングとは？

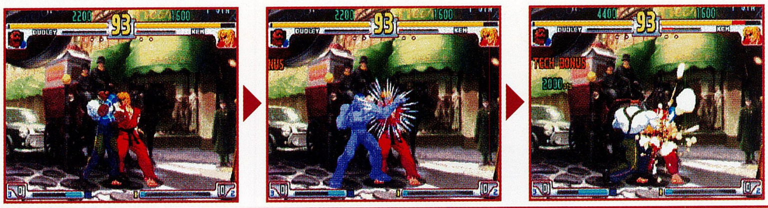
『3rd』になって新しく加わったブロッキングシステムであるガードブロッキングとは、ガード硬直中に重ねられた打撃技をブロッキングしてしまうというもの。成功するとキャラが赤く光るのでガードブロッキングか否かは一目瞭然だが、ブロッキング受付時間が極端に短く、狙って成功させるのはかなり難しい。相手の技が一点で読めたとき以外は狙わないほうが無難だろう。


⬆通称赤ブロッキング。通常技キャンセル必殺技などに狙っていく。

ブロッキングから反撃に転ずるのが『ストⅢ』の掟。しかし……

ブロッキングに成功したら、相手の停止時間中に反撃を叩き込むのがセオリーだが、いくらす速く反撃しても攻撃が間に合わないことがある。その理由は、ブロッキング成功時の停止時間が"どの技に対して成功させたか"によって変化しているためだ。具体的な停止時間は、弱攻撃に成功させたときがもっとも長く、中攻撃、強攻撃の順に短くなり、必殺技やスーパーアーツに至ってはまったく停止しない性質を持っている。相手が強攻撃キャンセル必殺技といった連繋を仕掛けてきたときは、ブロッキング後の反撃技と相手の必殺技のスピード（出の早さ）勝負になってしまうことを覚悟しておこう。

○ 弱攻撃をブロッキングすれば反撃は楽勝



➡弱攻撃をブロッキングすると停止時間が長いため、相手がキャンセル必殺技を出してもこちらの攻撃のほうがさきに届く。

× 強攻撃キャンセル必殺技は反撃が間に合わないことも



➡上の連続写真との違いは、ケンが立ち強パンチから弱昇龍拳を出していることだけ。停止時間の短さがわかるだろうか？

実戦的なブロッキングの狙いどころをマスターしよう！

さあ、ブロッキングの基礎が理解できたら、あとは練習あるのみ。幸い、ドリームキャスト版『3rd』には機能満載のブロッキングトレーニングモードがついているので、ひとりでも簡単に練習できるぞ。

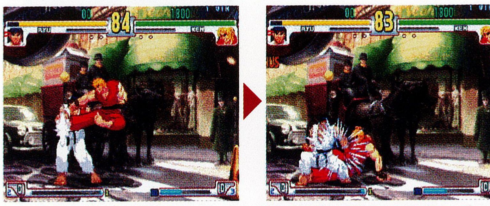
まず、初心者にオススメの練習法が、ジャンプ攻撃をガード→着地しての打撃技をブロッキングというもの。少々簡単すぎる内容のように思うかもしれないが、この中にすべてのブロッキングの基礎が詰まっている。最初はジャンプ攻撃と打撃技の間隔を長めにとり、慣れてきたら徐々に間隔を短くして、最終的にはガードブロッキングが必要なくらいシビアなタイミングで練習するといいだろう。

このブロッキングがマスターできたら、つぎはキャラごとの得意連繋をブロッキングしてみよう。右に挙げたプログラムは、ゲームセンターでもよく見かける連繋ばかりなので非常に実戦的だ。さすがにガードブロッキングが必要になるものが多いが、マスターすればそのぶん勝率に反映される。ひとつひとつ手になじませていこう。

●上級プレイヤーへの登竜門プログラム

相手キャラ	プログラム	難易度	備考
リュウ(ケン)	しゃがみ中Ⓚ→キャンセル波動拳	★★★	ガードブロッキングの場合も。
春麗	鳳翼扇	★	最後の一発のみブロッキングしよう。
ユン	立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→キャンセル弱鉄山靠	★★★	ガードブロッキングの中では狙いやすい。
ダッドリー	EXマシンガンブロー	★★★	最後の一発のみ。ガードブロッキング。
アレックス	近距離立ち中Ⓚ→キャンセル弱フラッシュチョップ	★★★★	ガードブロッキング。
レミー	憤怒のシュペルノーヴァ	★★★★★	全弾取れたらマスタークラス！
ヤン	しゃがみ中Ⓚ→キャンセル弱蟷螂斬	★★★	ガードブロッキング。
ネクロ	ドリルキック（空中で➡要素+Ⓚ）	★	実戦への活用度は高い。
いぶき	中旋	★★	最後の一発のみ。ガードブロッキング。
エレナ	マレットスマッシュ	★★	2発目だけ取るのは難しい。

●ブロッキングの基本はこのプログラムでオーケー!!



ジャンプ攻撃➡しゃがみ攻撃を下段ブロッキング

➡ジャンプ攻撃を直接ブロッキングするのは意外に難しく、成功しても連続技が決まりにくいので、着地しての打撃技を狙う。



ジャンプ攻撃➡立ち攻撃を上段ブロッキング

➡実戦では、立ち攻撃をキャンセルして必殺技を狙ってくるケースが多いので、反撃技はある程度出の早いものを選ぼう。

Check it! 隠しカラーと隠しシステムディレクション

ドリームキャスト版の隠し要素として、隠しカラーと隠しシステムディレクションが発覚した。まず隠しカラーは、アーケードモードでクリアーしたあと、キャラ選択時にスタートボタンを押しながらいずれかのボタンで決定すれば使用できる（クリアーしたキャラのみ）。難易度や本数を変更しても可（システムディレクションの使用は不可）。これに対して隠しシステムディレクションは、アーケードモードをクリアーしたキャラが5人を越えると8ページ目が追加される。コンテンツにも凝ったものが多いぞ。



➡真紅の春麗と紫道着のまこと。カッコイイ！



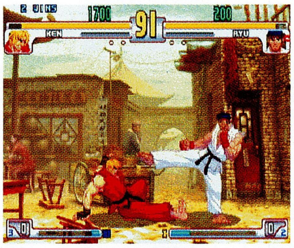
➡隠しシステムディレクションは全部で3ページ。

攻略の達人@DC

新キャラクターを自在に操れ！～対戦基礎攻略Part1～

今号を含め、次号、次々号の3回にわたって、キャラクター対戦基礎攻略をお届けしよう。今回紹介するのは、『3rd』から参戦した新キャラクターである、春麗、Q、まこと、レミー、トゥエルヴ。そして、旧キャラクターからは、初心者にも安心してオススメできるスタンダードタイプのケンと、スピードとパワーを兼ね備えた投げキャラのアレックス、テクニカルタイプのオロを解説していく。

前作をやり込んだ人も、『3rd』でより洗練されたシステムの違いをしっかりと把握し、新キャラクターはもちろん、絶妙な調整が施された各キャラクターたちを、初心に戻ってプレイしてほしい。

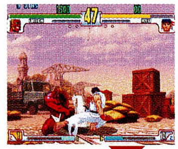


⬆奥深いシステムと個性豊かなキャラクターたちで熱い対戦をくり広げよう。

3rd豆知識　反撃はブロッキングだけではない

ここでは『3rd』に関する豆知識を紹介。今回のお題は反撃手段だ。

『3rd』には、ブロッキングというシステムがあるため、これを成功させたあとに反撃を狙うという方法が真っ先に思いつくだろう。しかし、ブロッキングを用いなくても、隙の大きい技をガードしたあとには、攻撃発生の速い技で直接反撃できることも覚えておきたい。スーパーアーツを使った反撃は、その代表例。見返りも大きく突進系の技ならば有効間合いも広いぞ。

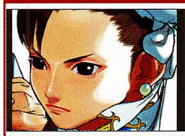


⬅たとえば、リュウのしゃがみ強Ⓚ。隙はやや大きめ。



➡発生の早い突進系スーパーアーツで反撃を狙えるぞ！

CHUN-LI 春麗



リーチ、攻撃判定ともに優れた強力な技が春麗の武器。牽制重視で相手を押さえ込もう。

春麗の得意間合いは中間距離。リーチの長い立ち強Ⓟと攻撃判定の強い⬅+強Ⓟ。そして、このふたつの技へのブロッキング対抗技となる、下段攻撃のしゃがみ中Ⓚをメインに牽制していこう。また、⬅+強Ⓟとしゃがみ中Ⓚはキャンセルをかけられるので、中覇山蹴や気功拳に連繋させてみるのも有効だ。気功拳が連続技になる間合いなら、スーパーキャンセルして気功掌or鳳翼扇につなげられる。ヒット確認をして決めていこう。

このほかに使っていきたい技は、➡+強Ⓚ。足払い系の攻撃に対して滅法強く、移動しながら攻撃できる。空振り時の隙も少なめなので、このあとブロッキングを狙っていくこともできるぞ。



⬅立ち強Ⓟが当たる間合い＝春麗の得意間合いだ。

ブロッキング後の行動

ブロッキングに成功したら、とにかくしゃがみ中Ⓚ。ゲージがあるなら、そのまま気功掌or鳳翼扇につなげていきたい。ゲージがない場合は、気功拳で妥協しよう。また、直接しゃがみ強Ⓚなどでダウンを奪い、起き攻めに転化することも考えておきたい。



⬆ゲージがある限りは、しゃがみ中Ⓚ→鳳翼扇を狙おう。

スーパーアーツセレクト

天星乱華のゲージの短さ、気功掌の対空性能などは捨て難い部分ではあるが、連続技を決めて大ダメージを奪えないというのは悲しいところ。連続技性能＋その際のダメージ、そして反撃性能などを考慮すると、やはり鳳翼扇以外の選択肢はありえない。

SA Ⅰ：気功掌	オススメ度 ★★☆☆☆
SA Ⅱ：鳳翼扇	オススメ度 ★★★★★
SA Ⅲ：天星乱華	オススメ度 ★☆☆☆☆

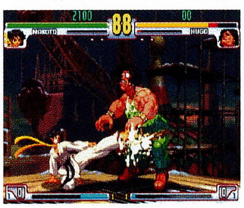
MAKOTO まこと



突進正拳突き・疾風を決めたあとが腕の見せどころ。相手の心理をついた2択で攻める。

まことの最大の狙いは、吊るし喉輪・唐草（以下、唐草）をいかにして決めるかだ。しゃがみ中Ⓚなどの牽制能力の高い技を主軸に中距離を制圧し、すばやいダッシュから一気に唐草を狙っていこう。

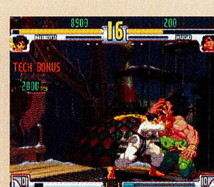
唐草を決めたあとは、立ち強Ⓟ→強突進正拳突き・疾風（以下、疾風）で追撃が可能。このあとは相手よりさきに動けるので、ラッシュをかけていける。ガードで固まる相手には、唐草でガードを崩し、その唐草を警戒してジャンプする相手には、立ち弱Ⓚ→弱疾風を出す、という2択攻撃が非常に強力。もちろん昇龍拳やスーパーアーツなど無敵必殺技で暴れる相手には、ガードorブロッキングという選択肢を忘れてはならない。



⬅しゃがみ中Ⓚは攻撃判定が強く、隙が少ない。

ブロッキング後の行動

密着時や飛び込みに対して地上ブロッキングをした場合は唐草。唐草の投げ間合い外では、しゃがみ中Ⓟ→中疾風というように、ブロッキング後の間合いに応じて使い分けていきたい。疾風につなげたあとは、そのまま前述の2択攻撃を仕掛けていこう。



⬆密着時と飛び込みに対しては、唐草が狙い目だ。

スーパーアーツセレクト

丹田練飛・攻めの型は確固たるものがないため、戦力としては考えづらい。また、暴れ土佐波砕きもヒット時の見返りは魅力だが、確実に決められる状況は少ない。オススメは61ページの連続技を筆頭に、決める機会の多い正中線五段突きだ。

SA Ⅰ：正中線五段突き	オススメ度 ★★★★☆
SA Ⅱ：暴れ土佐波砕き	オススメ度 ★★★☆☆
SA Ⅲ：丹田練氣・攻めの型	オススメ度 ★☆☆☆☆

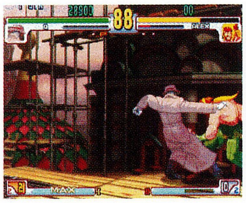


Q

我慢の果ての一撃必殺がウリのQ。とくに画面端のラッシュは決まると爽快感抜群だ。

動きの重いQは比較的相手に攻め込まれやすい。ジャンプ中Ⓟを軸に高速度連続打撃（仮）や突進頭部打撃（仮）をばらまいて牽制していこう。そして1ラウンド間は、ずっと防御力をアップさせる効果のあるパーソナルアクションを使い鉄壁の守りを固めるのだ。

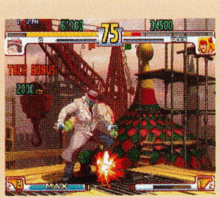
一方、攻めに関しては画面端での強捕獲及び痛恨打撃（仮）を決めることが最大の目標。ヒットしたら追撃で弱突進頭部打撃を決め、さらに⬅+強Ⓟを決めることができる。また、このあと相手はダウンしないので、再度捕獲及び痛恨打撃を決めるか、ジャンプ防止の⬅+強Ⓟを出すかで、高確率の2択状況を作れるのだ。一気にスタンさせて勝負を決めてしまおう。



⬅とにかく捕獲するのが目標。間合いを把握せよ。

ブロッキング後の行動

相手に攻め込まれることの多いQにブロッキングは必須テク。反撃を確実にものにしてダメージ源としよう。成功時は立ち中Ⓚ→各種スーパーアーツor高速度連続打撃（仮）が基本となる。また、腹部及び後頭部への痛打（仮）が直接出せると強力だ。

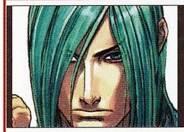


⬆立ち中Ⓚスタートではなく、直接捕獲するのもアリ。

スーパーアーツセレクト

突進及び致死連続打撃（仮）はストック数がふたつあるので、バクチや連続技に安定して使えるのがポイント。しかし、腹部及び後頭部への痛打（仮）の一撃必殺のダメージと攻撃発生の速さ、空中の相手にもクリーンヒットする性能も捨てがたいところ。

SA Ⅰ：突進及び致死連続打撃（仮）	オススメ度 ★★★☆☆
SA Ⅱ：腹部及び後頭部への痛打（仮）	オススメ度 ★★★☆☆
SA Ⅲ：爆発を伴う打撃や捕獲（仮）	オススメ度 ★☆☆☆☆



REMY レミー

スキのない飛び道具とリーチのある突進技がレミーの特長。まずは地上戦を制圧せよ！

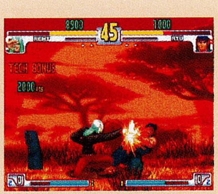
上・下段のヴェルテュの残光を起点にし、冷たく蒼いルグレ（以下ルグレ）で急襲するのが基本スタイル。ルグレは距離によって弱・中・強を使い分け、あまり深く当てないように使っていこう。これでルグレを警戒させれば、ダッシュからの投げが効果を発揮する。方向ボタンを押さない投げを画面端で決めれば、一部のキャラを除いて強マ・シェリの悲哀（以下マ・シェリ）が連続技になるぞ。また、飛び込みに対してはヒット後に弱ルグレやマ・シェリで追い打ちできるしゃがみ強Ⓟを狙いたいところだが、ブロッキングされると危険。ジャンプの低い相手に有効な遠距離立ち中Ⓟや、対空ブロッキングで対応することも考えたい。



⬅距離の長いダッシュからの投げがカギを握る。

ブロッキング後の行動

地上では、しゃがみ中Ⓟ→キャンセルスーパーアーツが基本だ。ただし傷心のノクテュルヌを選んだ場合は連続技がないので、投げが主体になる。また、空対空ブロッキングのあとはジャンプ強Ⓟが中心。ヒットしたら、すかさず弱ルグレで追い打ちしよう。



⬆しゃがみ中Ⓟキャンセルスーパーアーツを叩き込め！

スーパーアーツセレクト

ガードされても隙がない憤怒のシュペルノーヴァは、使いやすさナンバーワン。ヴィエルジュに安息をは、憤怒のシュペルノーヴァがしゃがみ状態にヒットしにくい相手に対して使おう。傷心のノクテュルヌは、連続技が貧弱になってしまうのが難点。

SA Ⅰ：憤怒のシュペルノーヴァ	オススメ度 ★★★★★
SA Ⅱ：ヴィエルジュに安息を	オススメ度 ★★★☆☆
SA Ⅲ：傷心のノクテュルヌ	オススメ度 ★☆☆☆☆

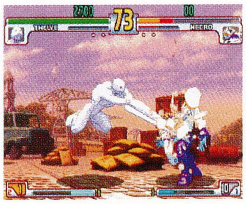


TWELVE トゥエルヴ

舞台は空中。ジャンプと滑空をメインに据えた空中からの攻めを駆使しよう。

牽制で使うのは垂直ジャンプ強Ⓟと立ち中Ⓟといったリーチの長い技がベスト。強攻撃も使いたいが隙が大きいので多用は禁物。

空中からの攻めにはジャンプ強ⓀorⓅと滑空から強Ⓚを使っていこう。とくにジャンプ強Ⓚは当たりが強いので多用していく。滑空からの強Ⓚは、滑空を低空で出してからくり出そう。こうすると攻撃まえに着地してしまうことがあるが、滑空からは着地のスキが少なくなるので、スカシ投げがやりやすいのだ。接近戦では相手へのプレッシャーとなる攻撃が少ないため、小技を布石に投げを多めに使う必要がある。無理に接近戦をせずに、距離を取ってヒットアンドアウェイを意識したい。



⬅空中から制圧し、相手に接近されないように。

ブロッキング後の行動

トゥエルヴは基本攻撃力に欠けるため、無理にブロッキングを狙っていくキャラではない。それでもブロッキングに成功したなら、立ち中Ⓟ→X.N.D.L.や投げを狙っていこう。対空ブロッキング時は、立ち中Ⓚ→X.F.L.A.T.が強力だぞ。



⬆立ち中ⓅからX.N.D.L.を入れるのが基本だ。

スーパーアーツセレクト

トゥエルヴのスーパーアーツはどれも性能がイマイチ。そんな中でもX.N.D.L.は、連続技やブロッキング後の反撃で使用していけるため、ダメージが低いものの主戦力になりえるだろう。なお、姿勢が低くなるため、対空として機能させることも可能だ。

SA Ⅰ：X.N.D.L.	オススメ度 ★★★☆☆
SA Ⅱ：X.F.L.A.T.	オススメ度 ★★☆☆☆
SA Ⅲ：X.C.O.P.Y.	オススメ度 ★★☆☆☆

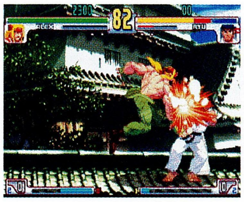


ALEX アレックス

パワーを活かした空からの攻めが光るアレックス。接近戦のパワーボムも強力無比だ。

アレックスはジャンプの軌道が低いため、空中ブロッキングを仕込みつつ空中から相手を抑え込むのが得意。ジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ→弱フラッシュチョップを軸に、空ジャンプ投げも多目に狙おう。

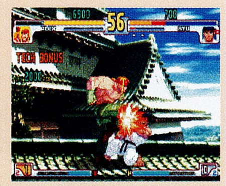
さて、こういったジャンプからの行動をメインにするためにはジャンプ開始の距離と、相手のダッシュを封じるために牽制技を出していくのも重要なこと。牽制では立ちの中攻撃がリーチと判定面で使いやすい。立ち中Ⓚと➡＋中Ⓟを出して相手の行動を制限し、フラッシュエルボーで横からの"押し"をするといい。そして相手のジャンプを見たら⬇＋強Ⓟで迎撃するのだ。これが1ヒットの場合はエアニースマッシュで追撃できるぞ。



↑空中から襲いかかるか、スカシ投げが常套手段。

ブロッキング後の行動

もっとも入れたい技は近距離立ち中Ⓚ。ここからフラッシュチョップやブーメランレイドにつなぐのが黄金パターンだ。なお、対空ブロッキング時は立ち中Ⓟ→EXエアニースマッシュが大安定。空中だろうが地上だろうがおかまいなしに連続技になる。



⬆近距離中Ⓚまで決め打ちで出し、あとは連続技だ。

スーパーアーツセレクト

オススメはブーメランレイド。ストック数が唯一ふたつあるのが重要で、突進力のあるＥＸスラッシュエルボーを使いつつ、連続技でスーパーアーツも使えるわけだ。とくにジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓚ→ブーメランレイドは高威力なので活躍する場面が多いはず。

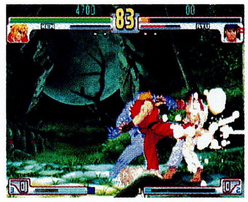
SA	オススメ度
SAⅠ：ハイパーボム	★★☆☆☆
SAⅡ：ブーメランレイド	★★★★☆
SAⅢ：スタンガンヘッドバット	★★☆☆☆



KEN ケン

基本こそ最大。細部まで突き詰めてキャラ性能を引き出せば、最強の座が見えてくる！

ケンの基本戦術を構成するのは、足払い系の技を主軸にした地上戦。しゃがみ弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚに投げ、リープアタックを混ぜるだけでも、それなりの闘いができる。しゃがみ弱Ⓚ×2→キャンセルスーパーアーツや、しゃがみ中Ⓚ→キャンセル波動拳からのコンボは、ケンを代表する連続技だ。また、下段ブロッキングを狙う相手に対しては、ジャンプ防止にもなる立ち中Ⓚや、近距離で使える立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟのターゲットコンボを使っていこう。飛び込むときは、ジャンプ中Ⓚなどの攻撃のほか、空中戦を得意とするキャラに対してはEX空中竜巻旋風脚も使っていきたい。空中の相手にヒットしたら、着地からの昇龍拳で追い打ちしよう。



↑チャンスを逃さないことも重要な要素のひとつ。

ブロッキング後の行動

スーパーアーツにもよるが、しゃがみ中Ⓚキャンセルスーパーアーツがもっとも万能。ただし、疾風迅雷脚以外は距離の確認も重要になるぞ。また、近距離なら近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟのターゲットコンボからキャンセルスーパーアーツを狙ってもいい。



⬆しゃがみ中Ⓚから各種の連続技につなぐのが基本。

スーパーアーツセレクト

威力こそ低いが、ゲージの溜まりやすさと狙うチャンスの多さから、筆頭はやはり疾風迅雷脚だ。各種の連続技に組み込みやすいことはもちろん、反撃技としても優秀な性能を持っていることが大きい。ほかのふたつも決して悪くはないのだが……。

SA	オススメ度
SAⅠ：昇龍裂破	★★☆☆☆
SAⅡ：神龍拳	★★☆☆☆
SAⅢ：疾風迅雷脚	★★★★★



ORO オロ

変幻自在のスタイルから、スーパーアーツの特殊性を活かした戦術で致命傷を与える！

足払いを主体とする相手には遠距離立ち中Ⓚ、立ち技が多い相手には立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓟが有効。これらを地上技のメインにしつつ、ジャンプからのバリエーションで攻めよう。めくりも狙えるジャンプ中Ⓚのほか、ブロッキングのタイミングをずらせる空中人柱渡りや2段跳びも活用したい。空中人柱渡りを低空でヒットさせれば、その後近距離立ち中Ⓟからの空中連続技に持っていけるぞ。最大のダメージチャンスは、近距離立ち中Ⓟからの空中連続技にスーパーアーツを絡めた戦術だ。鬼ヤンマ→スーパーキャンセル夜行魂→ダッシュ×α→ジャンプ中Ⓚ（めくり）で挟み込む、というのは、オロを代表する戦術のひとつとなる。



↑夜行魂とオロ本体による挟み込みを仕掛けよう。

ブロッキング後の行動

最大の狙いは近距離立ち中Ⓟからの連続技だ。地上ブロッキング後のほか、対空ブロッキング後にもこれを狙っていこう。ただし、もちろん近距離のみであることに注意。地上の場合は、少し間合いが広い近距離立ち中Ⓚ→キャンセル仁王力を使ってもいい。



⬆近距離立ち中Ⓟはオロの命綱だ。確実に決めよう。

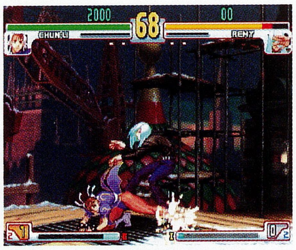
スーパーアーツセレクト

それぞれ違う長所を持っているので、好みや相手キャラに合わせて変えよう。また、パンチボタン同時押しで出せるパワーアップ版にも注目。とくに、無敵時間の長い鬼神鎚、近距離立ち中Ⓟスーパーキャンセルから極大連続技が狙える天狗乱石は重要だ。

SA	オススメ度
SAⅠ：鬼神力	★★☆☆☆
SAⅡ：夜行魂	★★★★☆
SAⅢ：天狗石	★★★★☆

『ストⅢ3rd』全19キャラクターの基本コンボをCheck!!

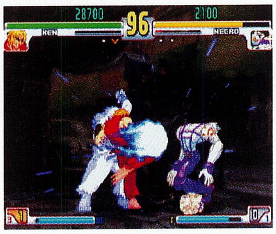
大ダメージを奪う連続技の重要性は、『3rd』もほかの対戦格闘ゲームと変わらない。各種の必殺技やスーパーアーツを絡め、決められるチャンスにはできる限りのダメージを奪っておきたいところだ。ただ、ここで注意しなければならないのはガードされたときのこと。このゲームのスーパーアーツはガードされると反撃を受けるものが非常に多く、むやみに出していると反撃だけで負けてしまうことも少なくないのだ。そこで重要になるのが、いわゆる"ヒット確認"。通常時に連続技を狙うときは、必ずガードされても反撃を受けない、あるいは受けにくいところまでを決め打ちにしておき、ヒットしていたときのみ、その後の連続技につなぐようにしよう。



⬆ヒットしたか否かをしっかり確認し、その後の選択肢を変えることが重要。

スーパーキャンセルって何？

連続技を作る際に、大きな要素のひとつとなるのが"スーパーキャンセル"というシステム。これは、必殺技のあとにすぐさまスーパーアーツのコマンドを入力することで、通常技と同感覚でキャンセルしてスーパーアーツにつなぐことができる、というものだ。このとき、必殺技とスーパーアーツコマンドが一部重複しているなら、その部分を省略できることも覚えておきたい。たとえば波動拳→疾風迅雷脚とつなぐ場合は、⬇↘➡＋パンチボタン→⬇↘➡＋キックボタンと入力すればオーケーだ。



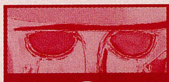
⬆ちなみに飛び道具系必殺技は当たるまえでもスーパーキャンセルが可能。

まずはこれをマスター！

基本連続技をピックアップ。ひとつ覚えたら、あらゆる状況に対応したものへと応用させよう。


春麗
しゃがみ中Ⓚ→キャンセル気功拳→スーパーキャンセル鳳翼扇→スーパージャンプ[強Ⓟ→強Ⓟ]
しゃがみ中Ⓚのほか⬅＋強Ⓟからも狙いたい連続技。鳳翼扇ではなく気功掌でも同じつなぎでオーケー。


まこと
吊るし喉輪・唐草→立ち強Ⓟ→キャンセル強突進正拳突き・疾風→正中線五段突き
突進正拳は、スーパーキャンセルできないことに注意。正中線五段突きは、タイミングよくつなごう。


Q
近距離立ち中Ⓚ→キャンセル弱突進頭部打撃（仮）→スーパーキャンセル腹部及び後頭部への痛打（仮）→強突進頭部打撃（仮）
突進及び致死連続打撃（仮）でも代用可。強捕獲及び痛恨打撃（仮）→弱突進頭部打撃（仮）も基本だ。


トゥエルヴ
しゃがみ弱Ⓚ→キャンセルA.X.E→スーパーキャンセルX.N.D.L.
A.X.Eからスーパーキャンセルへのつなぎは、かなり早くないとダメ。そのため、難度はやや高い。


レミー
しゃがみ中Ⓟ→キャンセルヴェルテュの残光・バス→スーパーキャンセル憤怒のシュペルノーヴァ
ヴィエルジュに安息をでもいい。ヒット確認がいらないときは、ヴェルテュの残光を挟まずにつなごう。


アレックス
近距離立ち中Ⓚ→キャンセルEXフラッシュチョップ→スーパーキャンセルブーメランレイド
EXフラッシュチョップは、1発目にスーパーキャンセルをかける。2発目だとクリーンヒットしない。


ユン
[近距離立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ]→キャンセル弱鉄山靠→スーパーキャンセル揚炮→中鉄山靠→強絶招歩法
槍雷連撃も同様に狙える。近距離立ち中Ⓟ→強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ→スーパーキャンセル揚炮も使おう。


ヤン
[立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅＋強Ⓟ]→スーパーキャンセル転身穿弓腿
しゃがみ中Ⓚ→キャンセル（EX）蟷螂斬も基本連続技のひとつ。こちらは下段の選択肢として使う。


リュウ
しゃがみ中Ⓚ→キャンセル強波動拳→スーパーキャンセル真空波動拳
あらゆる場面で狙える連続技。ケンや豪鬼と違い、ヒットの状況や距離に左右されにくいのがうれしい。


ケン
[近距離立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ]→キャンセル強波動拳→スーパーキャンセル疾風迅雷脚
ターゲットコンボ部分は、しゃがみ中Ⓚでもオーケー。ただし、この場合は距離によってつながらない。


いぶき
[立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ]→キャンセルEX風斬り→スーパーキャンセル霞朱雀
通常時によく使用する基本連続技は、立ち中ⓀやターゲットコンボからのキャンセルEX旋になる。


エレナ
立ち弱Ⓚ→キャンセル強スクラッチホイール→スーパーキャンセルブレイブダンス
スピニングビートでもオーケー。強スクラッチホイールの1発目にスーパーキャンセルをかけること。


ネクロ
⬅＋中Ⓚ→キャンセル中トルネイドフック→スーパーキャンセルエレクトリックスネーク
画面端なら、エレクトリックスネーク後に⬅＋中Ⓟや↙＋強Ⓟで追い打ちできることもを覚えておこう。

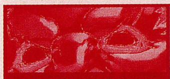

オロ
近距離立ち中Ⓟ→キャンセル中人柱渡り→近距離立ち中Ⓟ→キャンセル中人柱渡り→中鬼ヤンマ
近距離立ち中Ⓟは1発目をキャンセルすること。入らない、あるいは入りにくいキャラもいるので注意。


ショーン
近距離立ち強Ⓟ→キャンセルドラゴンスマッシュ→スーパーキャンセルショウリュウキャノン
ハドウバーストでも代用可。使用頻度はしゃがみ弱Ⓚ×2→キャンセル各種スーパーアーツのほうが高い。


ダッドリー
立ち強Ⓟ→キャンセルEXマシンガンブロー→弱マシンガンブロー→中ダッキングアッパー
コークスクリューブローなら、ダッキングアッパーからさらにスーパーキャンセルでつないでもいい。


ヒューゴー
ウルトラスルー→強ジャイアントパームボンバー→スーパーキャンセルメガトンプレス
自分が画面端を背にしている場合は、決まらなくなる。このときは、直接強メガトンプレスを入れよう。


ユリアン
しゃがみ強Ⓟ→EXデンジャラスヘッドバット→弱チャリオットタックル
難度は高いが、しゃがみ強Ⓟ→中チャリオットタックル→弱チャリオットタックルのほうが実用度が高い。


豪鬼
しゃがみ中Ⓚ→キャンセル強豪波動拳→スーパーキャンセル滅殺豪波動
距離が近くないとつながらないことに注意。しゃがみ弱Ⓚ→キャンセル各種スーパーアーツも重要だ。

※[ ]内はターゲットコンボです

ディードリット救出までをマップで追う！
RECORD OF LODOSS WAR
～ロードス島戦記 邪神降臨～

発売日	発売中	通信機能	非対応
ジャンル	RPG	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	61ブロック使用		
発売元	角川書店/ESP		
開発元	ネバーランドカンパニー		

http://www.kadokawa.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
同名の小説を原作に持つ、アクション要素の高いRPG。レベルアップ以外にも"古代単語"を武具に組み込むことにより、武具自体も成長させられる。



ヒールウォーター（大）

アイテム・古代単語取り逃がしナシのパーフェクトマップ攻略

本作で最初にとまどうと思われるのが、広大なマップ。そこで今回は、マップの詳細をお届け。これさえあれば迷子になることもないぞ。ダンジョンやフィールドには、敵モンスターやアイテム、古代単語が入手できるモニュメントがそこかしこに点在している。とくに右に示したフィールドマップは、単なる目的地への通過点という意味以外にも、それらを探索する場所としての役割も持っているのだ。

フィールドでの移動は、ゴブリン砦攻略後から自由に行えるようになる。妖魔の巣など、あとあと意味を持つ場所が多いので、場所を把握しつつ探索しよう。


←マップを参考に古代単語のモニュメントを捜そう。

マップの見かたについて

① ～はアイテムのある場所、赤い実線とあ～は、同ページ内でのマップのつながり、A ～はページをまたいだマップのつながりを示す。また、H はヒールウォーターの泉、S はセーブポイント、T はテレポーター、□は妖魔の巣がある場所、● は古代単語のモニュメント、■はミスリルの原石（ミネラル）のある場所をそれぞれ示している。

ディードリット救出までの移動チャート

今回攻略している範囲内の移動目的地は以下のとおり。地名の後ろにある数字は、マップの載っているページを示している。

1 墓地の地下（P63）
ゲームスタートからチュートリアルを経て、マーモの墓地へ行こう。

2 マーモの墓地（P64）
墓守ゴブリンから解封の巻物を受け取り、墓地の地下へ向かう。

3 墓地の地下（P63）
囚われの鍛冶屋、ドワーフのコークスを助けたあと、ゴブリン砦へ。

4 ゴブリン砦（P64）
ゴブリンロードを倒し、魔法と古代単語の使いかたを学ぶことに。

5 マーモの平原（P62）
道なりに北上しダークエルフの集落へ向かう。道中の探索を忘れずに。

6 ダークエルフの集落（P65）
ピロテースを捜し、モンスター退治とフィンガーポスト救助へ向かう。

7 ピラミッド（P65）
最初は1F、2度目に2Fへ行く。長老救出後は3Fに行けるようになる。

8 闇の森（P65）
自由騎士パーンと出会い、仲間になる。そのまま地底の大峡谷へ。

9 闇の墓地地下（P66～67）
パーンとともに、ディードリット救出のためゴブリン大空洞へ向かう。

ゴブリン砦～ダークエルフの集落までのマーモ平原フィールドマップ

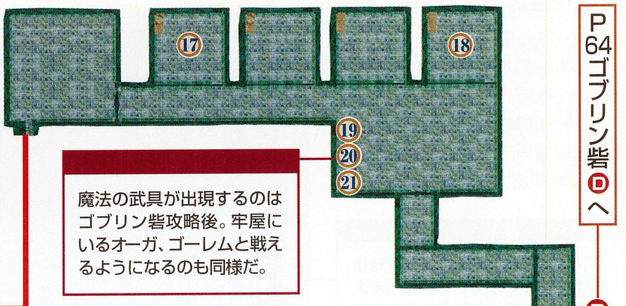


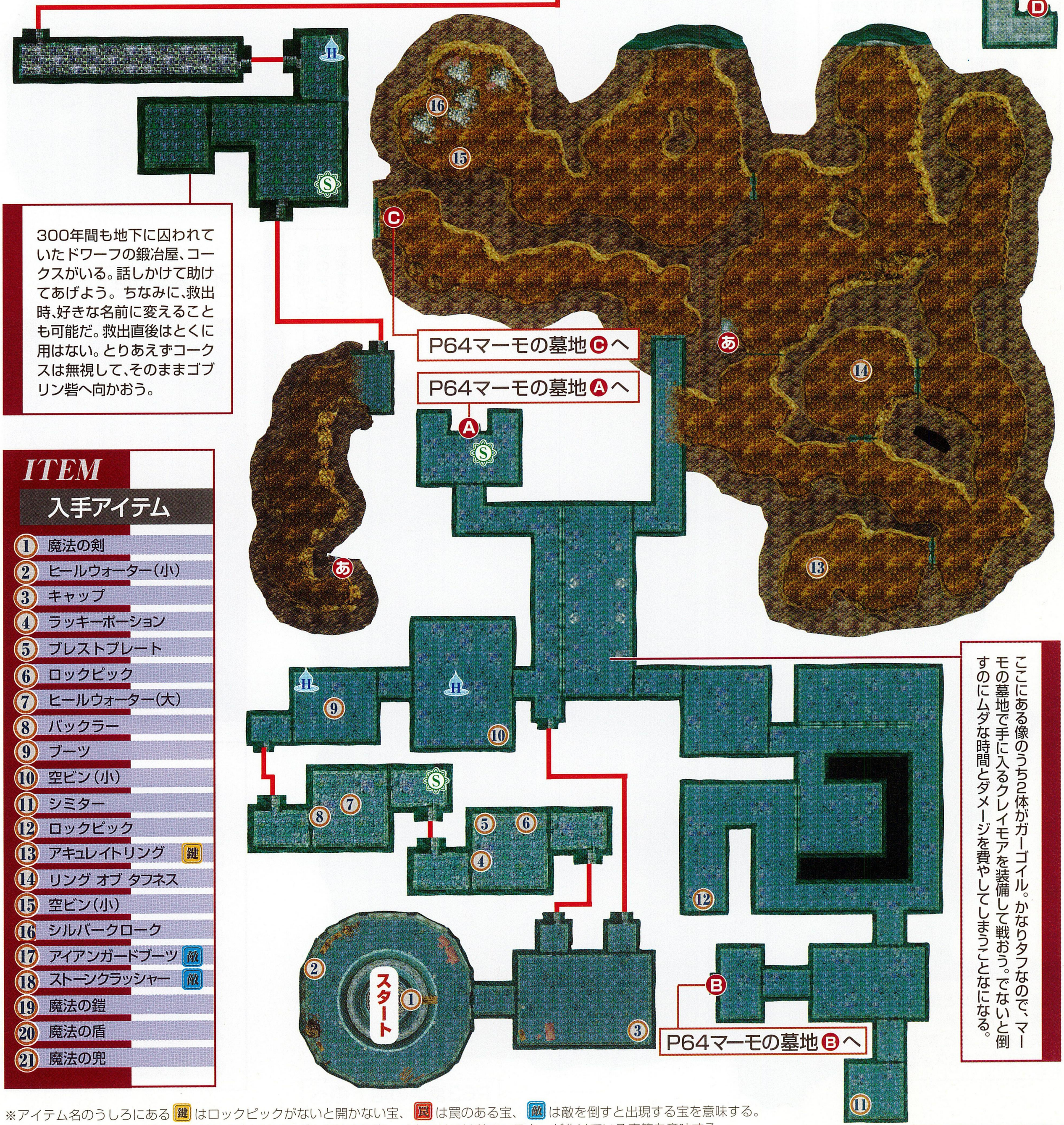
"墓地の地下"マップ

ウォートから伝えられる最初の目的地、ゴブリン砦へ行くには、一度Aからマーモの墓地へ出て、再びマーモの墓地Bから地下に入ってDを目指す必要がある。スタート直後ということもあり、難易度的にはそんなに高くない。マップをすみずみまで探索しながら行けば、アイテムやレベルに余裕を持ってここをクリアーできるだろう。



⬆基本操作はチュートリアルで学ぶ。モニュメントのヒントも参照しよう。





魔法の武具が出現するのはゴブリン砦攻略後。牢屋にいるオーガ、ゴーレムと戦えるようになるのも同様だ。

300年間も地下に囚われていたドワーフの鍛冶屋、コークスがいる。話しかけて助けてあげよう。ちなみに、救出時、好きな名前に変えることも可能だ。救出直後はとくに用はない。とりあえずコークスは無視して、そのままゴブリン砦へ向かおう。

ここにある像のうち2体がガーゴイル。かなりタフなので、マーモの墓地で手に入るクレイモアを装備して戦おう。でないと倒すのにムダな時間とダメージを費やしてしまうことになる。

ITEM

入手アイテム

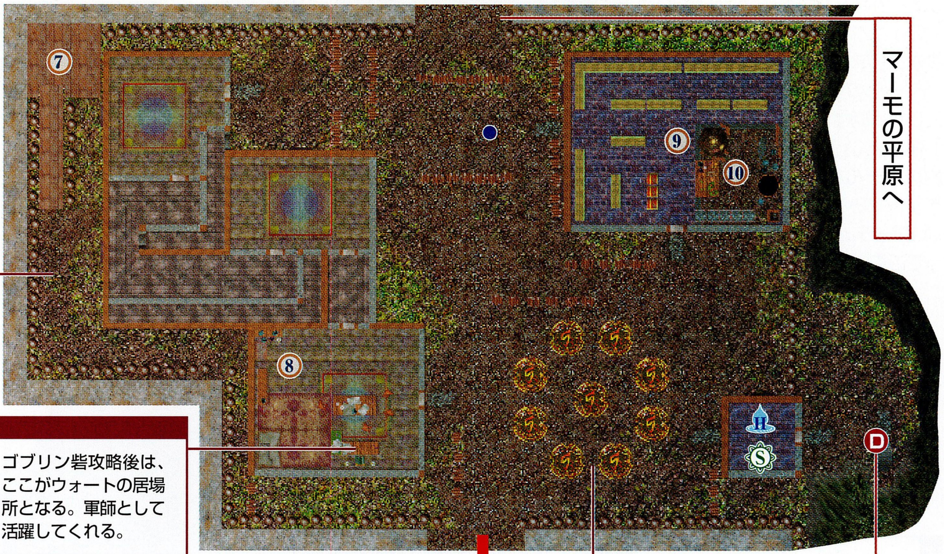
1. 魔法の剣
2. ヒールウォーター(小)
3. キャップ
4. ラッキーポーション
5. ブレストプレート
6. ロックピック
7. ヒールウォーター(大)
8. バックラー
9. ブーツ
10. 空ビン(小)
11. シミター
12. ロックピック
13. アキュレイトリング 鍵
14. リング オブ タフネス
15. 空ビン(小)
16. シルバークローク
17. アイアンガードブーツ 敵
18. ストーンクラッシャー 敵
19. 魔法の鎧
20. 魔法の盾
21. 魔法の兜

※アイテム名のうしろにある 鍵 はロックピックがないと開かない宝、罠 は罠のある宝、敵 は敵を倒すと出現する宝を意味する。
また、アイテム名のランダムは出現アイテムがランダムで決まる宝、メタモリスは敵モンスターが化けている宝箱を意味する。

攻略の達人@DC

"マーモの墓地"・"ゴブリン砦"マップ

マーモの墓地からゴブリン砦へ直接行っても、砦の中に入ることはできない。墓地の地下から墓地に出たら、墓守ゴブリンのところへ行き、封印の巻物を手に入れてからBを目指そう。マップをすみずみまで探索するのをお忘れなく。

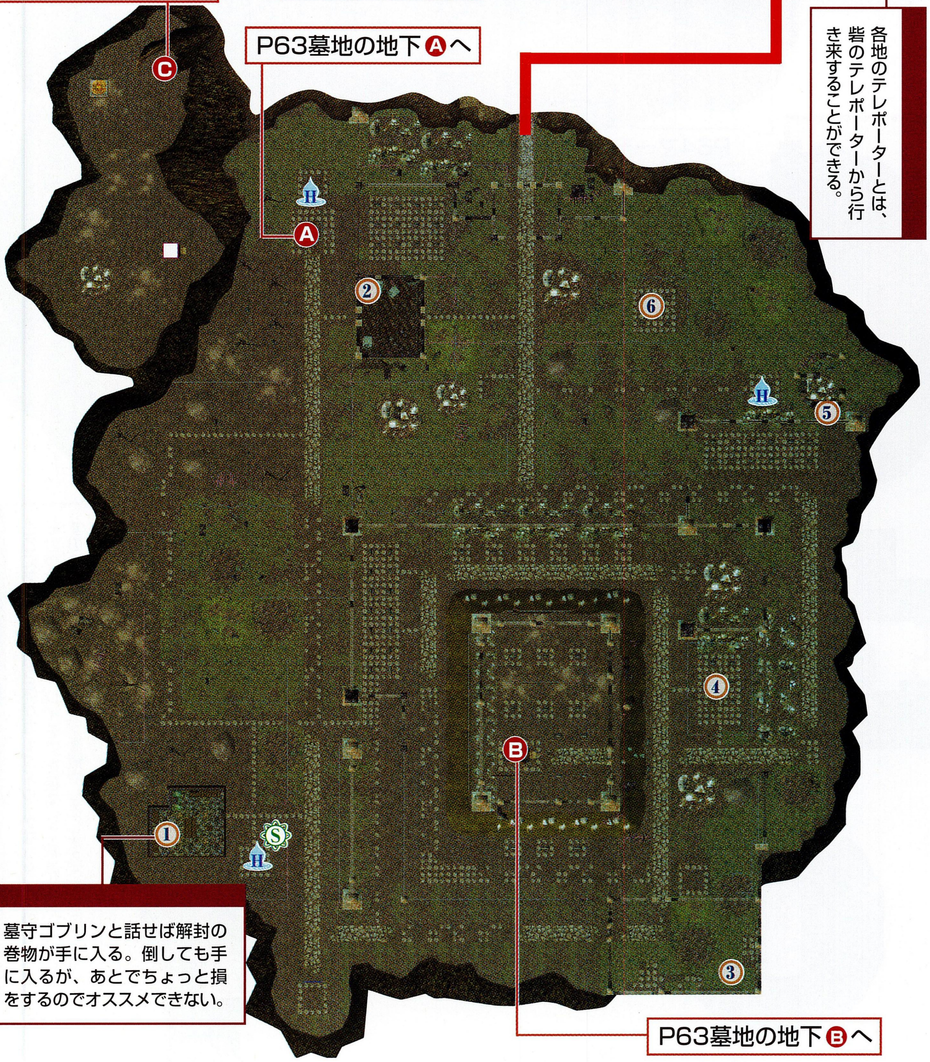


ゴブリン砦は、攻略まえと攻略後ではまったくの別モノ。攻略まえはゴブリンロードを倒すのを最重要目的とする戦場。攻略後は冒険の基点として活用できる"砦"となる。砦で手に入るアイテムや古代単語は攻略後の状態からになるので、とっとと ゴブリンロードを倒して砦を手に入れてしまおう。配下になったゴブリンと話すと、役立つ情報を教えてくれるぞ。

ゴブリン砦攻略後は、ここがウォートの居場所となる。軍師として活躍してくれる。

各地のテレポーターとは、砦のテレポーターから行き来することができる。

P63墓地の地下Dへ



P63墓地の地 C へ

P63墓地の地下Aへ

墓守ゴブリンと話せば解封の巻物が手に入る。倒しても手に入るが、あとでちょっと損をするのでオススメできない。

P63墓地の地下Bへ

妖魔の巣

各地に点在する妖魔の巣。攻略すると古代単語やアイテムが手に入るのだが、あせって探索せず、少し待ったほうがいい。理由は詳しく書けないが、あとのほうが探索がラクになるからだ。



ITEM

入手アイテム

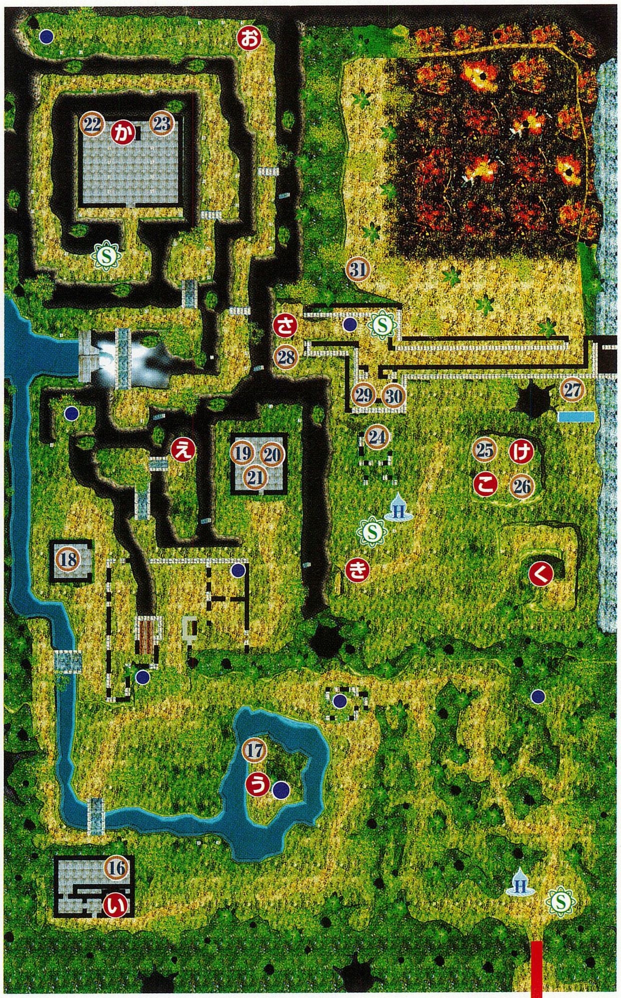
1. 解封の巻物
2. ロックピック
3. ランダム
4. ランダム
5. クレイモア 鍵
6. パワーリング 鍵
7. コロサスベルト
8. 帰還の魔法書
9. サーベル
10. 古代単語転移の本

"ダークエルフの集落"・"闇の森"マップ

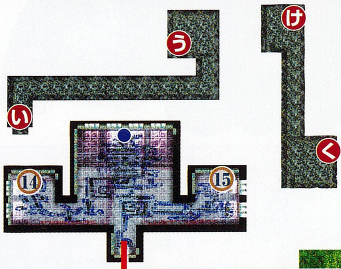
ITEM 入手アイテム

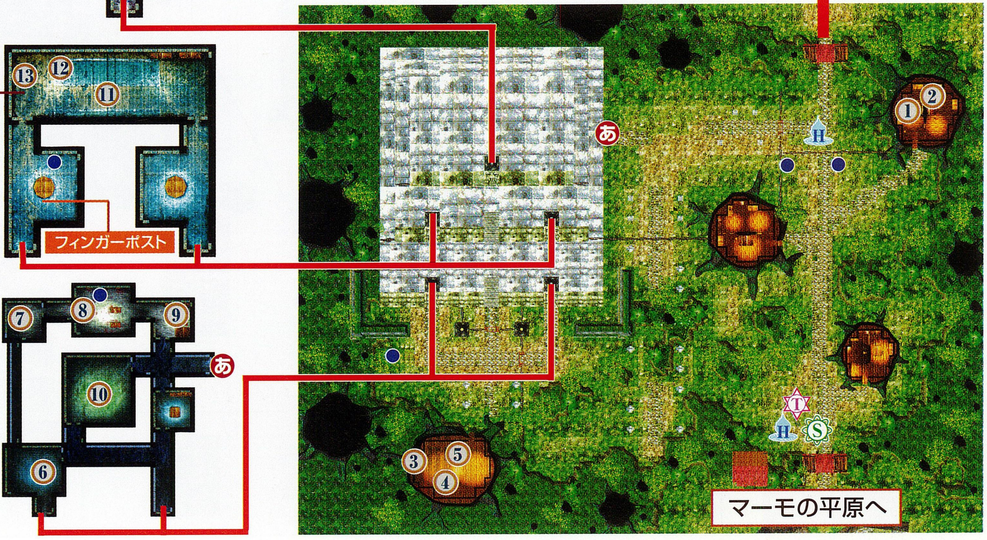
1	幻影の魔法書	
2	解封の巻物	
3	ロックピック	
4	ミスリル（×4）	
5	壁の魔法書	
6	ロックピック	
7	ウィックドソード	罠
8	ロックピック	
9	空ビン（中）	
10	風の魔法書	敵
11	フォールション	敵
12	ピアス オブ イヤー+1	
13	ライトプレート	鍵
14	マジックアミュレット	罠
15	炎壁の魔法書	
16	魔晶石	
17	解封の巻物	
18	ハンドベル	鍵
19	ロックピック	
20	ラッキーポーション	
21	ナイツヘルム	
22	ナイツシールド	敵
23	エリクサー	敵 鍵
24	ヒールウォーター（中）	
25	魔晶石	
26	ラッキーポーション	
27	コロサスベルト+2	罠
28	ヒートポーション	
29	ファイアコート+2	
30	ミスリル	
31	解封の巻物	鍵
32	ラバーブーツ+2	
33	ミスリル	罠
34	リング オブ タフネス+2	罠
35	メタモリス	
36	メタモリス	
37	メタモリス	
38	メタモリス	

ダークエルフの集落で長老のフィンガーポストを救出したあと、闇の森へパーンを捜しに行くことになる。アイテムの数を見てもわかるとおり、かなりの長丁場になるので、危なくなったらリコールの魔法で砦に帰ろう。







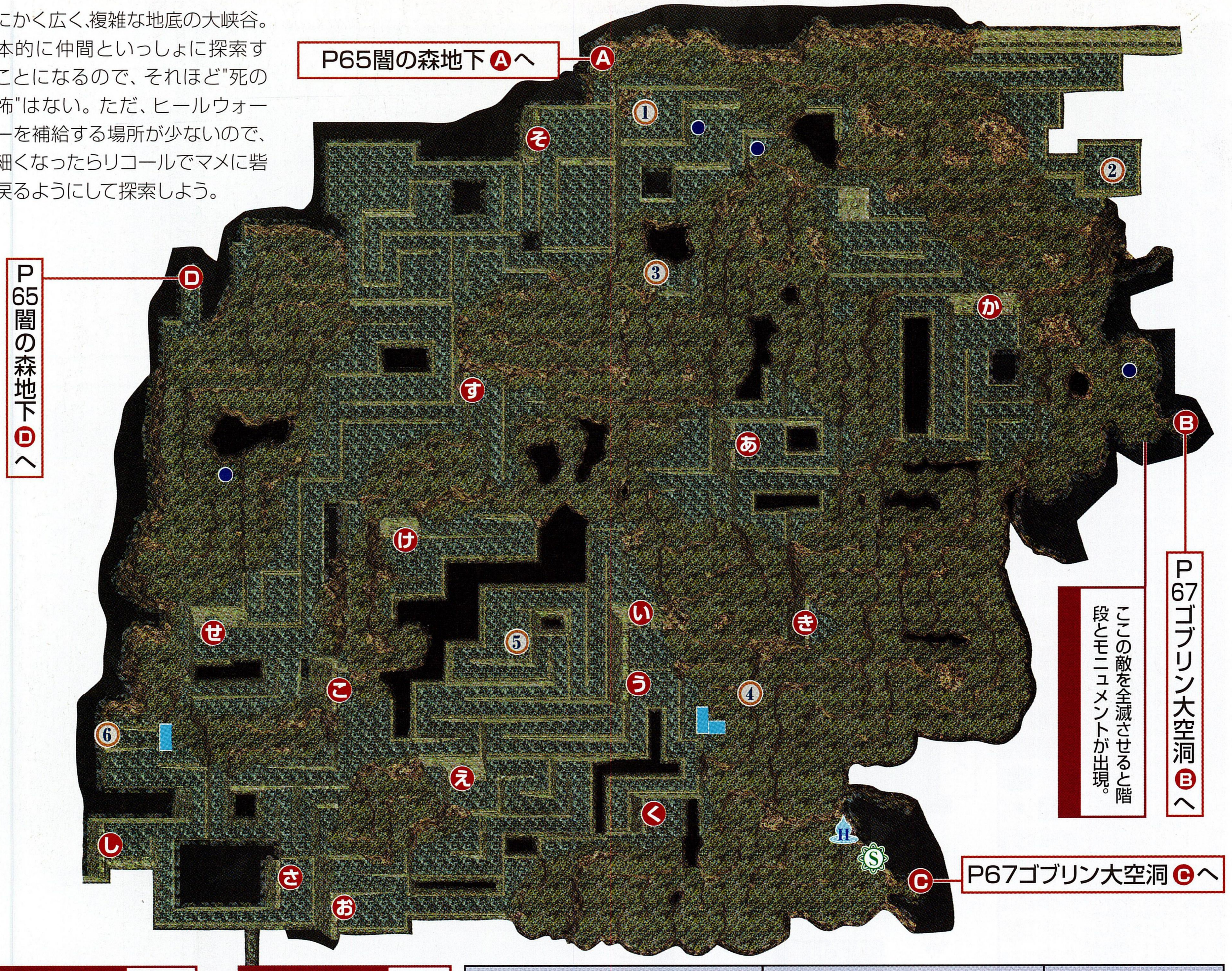


フィンガーポストがいる部屋に行くには、この部屋にいる敵を全滅させなければならない。ここの敵は魔法を多用してくるので、ウィックドソードで対応するとラクに倒すことができる。3Fにいる敵はかなり強いので、覚悟して挑もう。

攻略の達人@DC

"闇の森地下"・"地底の大峡谷"マップ

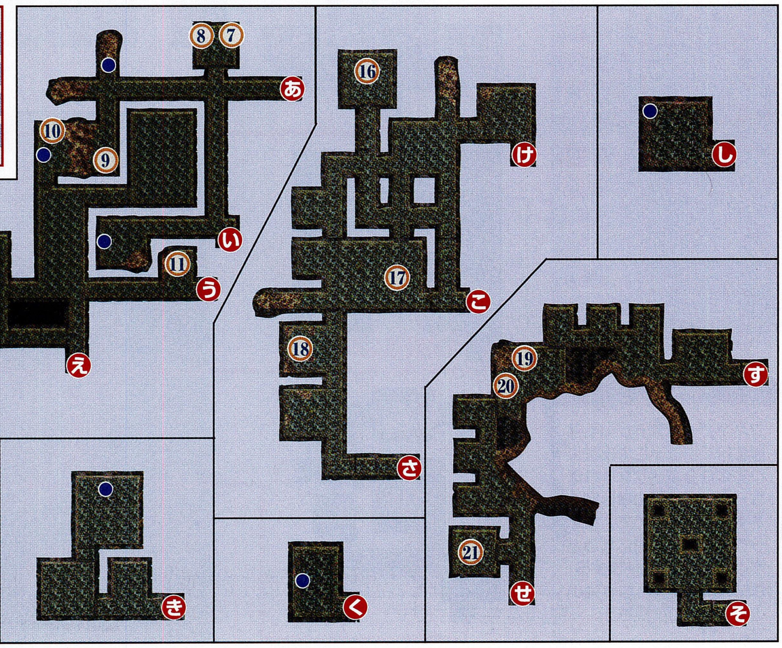
とにかく広く、複雑な地底の大峡谷。基本的に仲間といっしょに探索することになるので、それほど"死の恐怖"はない。ただ、ヒールウォーターを補給する場所が少ないので、心細くなったらリコールでマメに皆へ戻るようにして探索しよう。

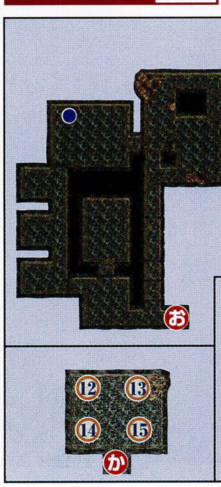


ITEM

入手アイテム

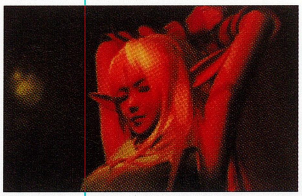
1	ランダム	敵
2	ランダム	敵
3	ランダム	敵
4	ランダム	敵
5	ランダム	敵
6	ファイアリング	鍵
7	メタモリス	
8	ミスリル	罠
9	メタモリス	
10	メタモリス	
11	メタモリス	
12	ランダム	敵 罠
13	ランダム	敵 罠
14	ランダム	敵 罠
15	ランダム	敵 罠
16	ランダム	
17	メタモリス	
18	メタモリス	
19	ランダム	
20	メタモリス	
21	メタモリス	





"闇の森地下"・"ゴブリン大空洞"マップ

名前のとおり、本当にゴブリンだらけの大空洞。1匹1匹はたいしたことはないが、数が集まるとかなりの恐怖。つねにHPに注意しつつ、古代単語の"ゴブリンキラー"を活用して挑むのが吉。アイテムも豊富なので、経験値稼ぎと併せてガシガシゴブリンを倒していこう。



➡囚われのディードリットのムービーが流れる。なんか悩ましい。



P66地底の大峡谷Bへ

ここにゴブリンキラーの古代単語がある。手に入れたら砦に戻って組み込んでおこう。

ここの扉はゴブリンロードを倒さなければ開かない。奥にはゴーレムがいるので行くのは空洞内を探索したあとがいい。

ディードリット救出の手順は、ディードのムービーを見る→パーンとともに斬り込む→ボスのゴブリンロードを倒す→ディードに話しかける、でオーケー。ゴブリンロードを倒さなければ救出できない点に注意。とくに時間制限などはないので、空洞内の探索を行ってから救出するのがいいだろう。ディード救出後は、パーンとともに仲間として行動することになる。



P66地底の大峡谷Cへ

ディード救出までここの扉は開かない。とりあえずディードを助けに行こう。

ITEM

入手アイテム

1	死者の魔法書	
2	ランダム	鍵
3	ランダム	鍵
4	ランダム	鍵
5	ランダム	鍵
6	ランダム	鍵

ワンポイントアドバイス "古代単語転移の本"の活用

古代単語を、別の武具に移す転移の本。敵に合った武器に単語を移して戦おう。まえもって武具を用意する必要があるが、砦に戻ると敵が復活する場合もある。敵の多いところで活用するのがオススメ。



⬅たとえばゴブリンと戦っている最中に……。



➡ゲーム後半、敵が多種、多数出てくるような状況で役立つテクニックだ。



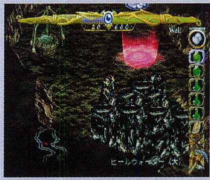
⬆ゴーレムが出たら、ストーンクラッシャーに古代単語を移し変えて対応する。

ワンポイントアドバイス 古代単語と魔法の活用

古代単語の中には、魔法と連携をさせることでその能力を何倍にも発揮するものがある。組み合わせによって、どんな効果があるか考えて使おう。



⬆ファイアボルトの古代単語には壁の魔法を誘爆させる能力がある。これを武器に組み込んで……。





⬅⬇壁を誘爆させて、そこに敵を巻き込め！

記事担当からの声 たくさんの敵に囲まれたときや、硬い敵と戦うときは、Rトリガーを押しながらBボタンを押しっぱなしにすると、自動的に剣を振ってくれるのでたいへん便利。ちなみにこれ、ゴブリン砦の部下ゴブリンが教えてくれました。あと、いちばん有効な魔法はリコール。リコールを選択しておけば、ピンチのときにXボタンを連打するだけでゴブリン砦に帰れます。（ヒゲ太）

イケてるグラフィティを描くための攻略ガイド！

ジェットセットラジオ

発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページなど）
ジャンル	アクション	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	4ブロック使用		
発売元	セガ・エンタープライゼス		
開発元	第6ソフト研究開発部		http://www.sega.co.jp

GUIDE OF THIS GAME

街中の壁や屋根などにスプレーでグラフィックを描いていく。インラインスケートで疾走するのが楽しい。ケーサツやジエータイを敵に回すのも、オモシロイぞ。

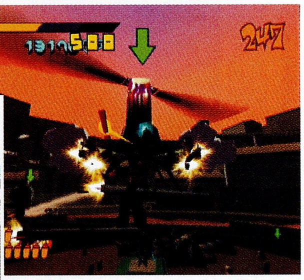


グラフィティをガンガン描いてナワバリ示せ！

近未来のインラインスケートを履き、街にスプレーでグラフィティを描きながら疾走するルーディーズ。プレイヤーはルーディーズの一員となり、ライバルのナワバリで"トレードグラフィティ"を描きまくるのだ。

グラフィティを描くのはカンタン。矢印に近づくと、アタマの上に吹き出しが現れる。そのときにLトリガーを押せばコマンドが表示されるので、そのとおりにアナログ方向キーを動かせばいいだけ。キャラクターによって表示されるコマンドやパワー（体力）、テクニックが異なってくる。トーキョーを制覇するには、グラフィティと走りのテクニックが必要なのだ。

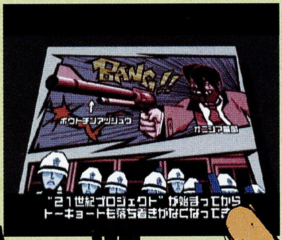




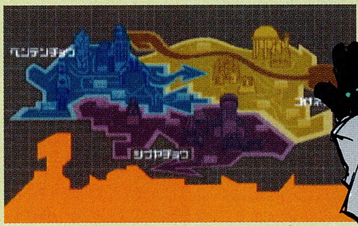
トーキョーは戦場だ!!

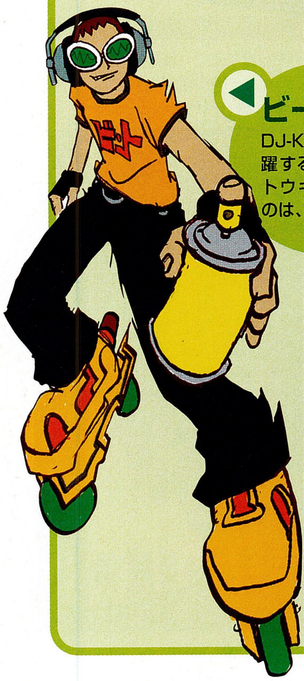
トーキョーを制するのはどのチーム？

舞台となるのは近未来の都市、トーキョー。この都市を3分するルーディーズたちのナワバリ争い。彼らルーディーズは"オーバードライブ磁気モーター式スケートシューズ"を駆り、街中に"トレードグラフィティ"を描いていくのだ。だが、「トーキョーを変えよう」という"21世紀プロジェクト"が発動され、ケイサツもルーディーズを一網打尽にするために、手段を選ばなくなってきた……。









ビート
DJ-Kのもと、GGで活躍するルーディーズ。トウキョーを制するのは、ビートなのか？



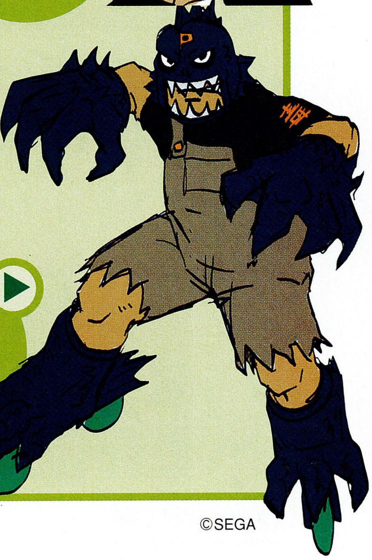
DJ-K
海賊ラジオ放送"ジェットセットラジオ"のカリスマDJ。そのトークは若者を魅了する。



ノイズタンク
ベンテンチョウがナワバリのメカキチルーディーズ。ソフトの違法コピーで資金を稼ぐ。



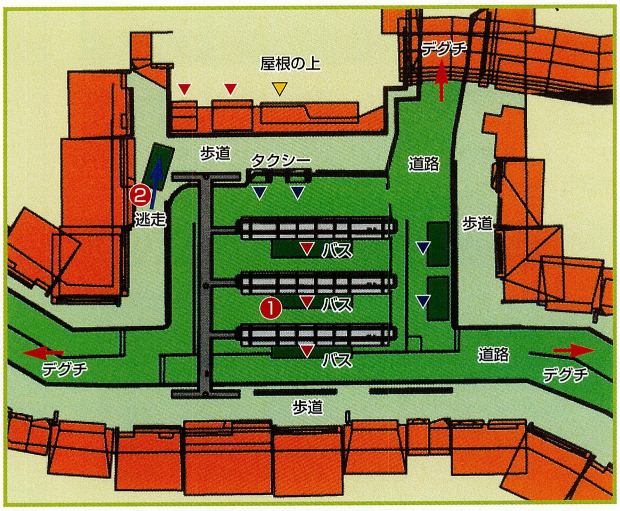
オニシマ警部
ルーディーズせん滅に命をかける、熱血警部。ボウトチンアツジュウで彼らを狙撃する。



ポイズンジャム
コガネチョウをシマとする、毒素吐きまくりルーディーズ。身体にいい物が大嫌い。

Stage 1「シブヤチョウGG」

GGのシマ、シブヤチョウが何者かに荒らされた。バスターミナルには、至るところにヤツらが描いたグラフィティが。これをすべてGGのグラフィティに描き替えてしまえ！　グラフィティポイントは全部で10コ。赤い矢印のポイントにグラフィティを描こう。



まずはバスの側面からグラフィティ！



スタート直後はスプレーを持っていない。マップ下部分の歩道脇にあるガードレールから歩道橋を登り、スプレーをゲットしよう。出動してきたケーサツにジャマされるまえに、①のバス3台にグラフィティを描いておくのがオススメだ。

"ニゲロ"が出たら、サッサと逃走！

ケーサツはルーディーズを捕獲しようと大勢で追いかけ回してくる。彼らにまとわりつかれるとグラフィティが描けないうえに、ダメージを受けてしまう。画面に"ニゲロ！"の表示が出たら、青い矢印に向かって一時逃走したほうが無難だぞ。



敵にぶつかってスプレーゲット！

スプレーをゲットするもうひとつの方法は、敵に体当たりすること。うまくぶつかれば、よろめいた敵がスプレーをバラまくので、それを横取りしてしまおう。

⬇➡ぶつかってもダメージは受けないので、安心していいぞ。

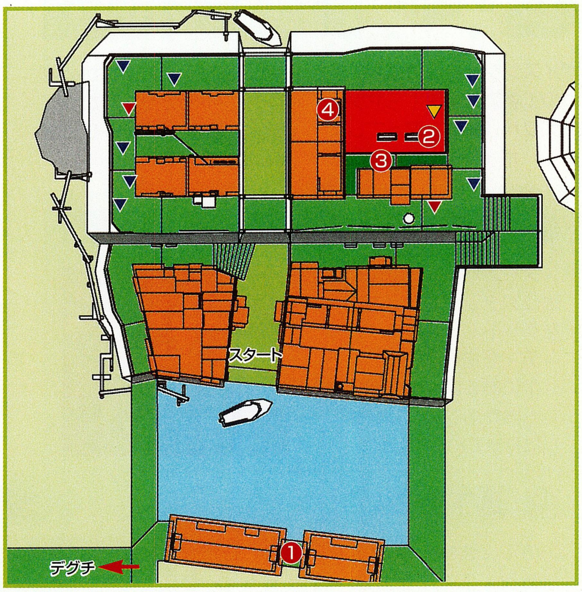




イタダキ！

Stage 2「コガネチョウの怪物」

コガネチョウを走っていたら、ケーサツに見つかった！　このまま引き下がるのはシャクだから、街中にグラフィティを描け。赤い矢印は全部で12コ。すべてのグラフィティを描いて、ケーサツをコケにしてやろう。



長屋の中へ突進！！



←トビラをブチ抜いて長屋の中へ。一見ムリそうなところも通れるのだ。

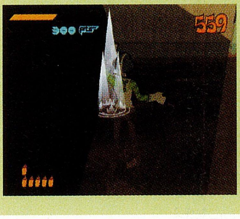
ドカン空地のグラフィティから描け！

いちばん大きなグラフィティは、高台の空地にある。スプレーをゲットしたらすぐに空地へと向かおう。時間が経つとヘリが出動して、攻撃を始める。描いている最中に爆撃されるのだけは避けたい。



←空地にはポイズンジャムがいるので、ヤツに体当たりしてスプレーを奪え！

水に落ちるとダメージ&タイムロス



←落ちるとダメージを受けてスタート地点に戻る。

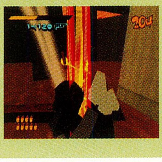
こんな所にも……



←③④も通れるのだ。回復アイテムがあるぞ。

ミサイルに注意！

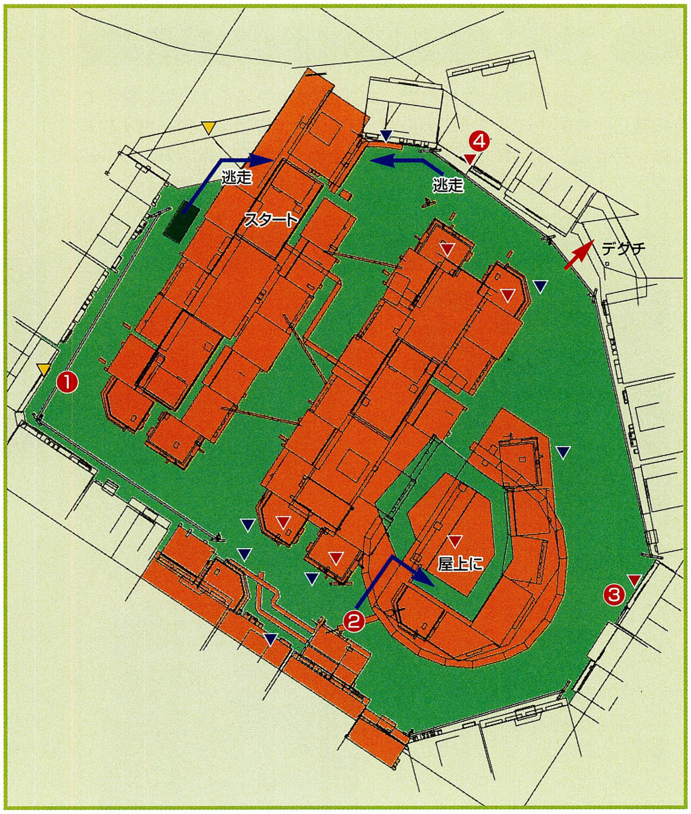
オニシマの要請で警察犬が放たれる。そのあとで、ヘリが出動してくるのだ。このヘリが撃つミサイルはかなりの威力で、3発当たれば確実に死んでしまう。キャラクターの頭上に"！"マークが現れたら要注意だぞ。



※▼グラフィティXラージ　▼グラフィティラージ　▼グラフィティスモール　←デグチ(ガレージへ戻る)

Stage 3「ベンテンチョウブギ」

夜でも人でにぎわう繁華街、ベンテンチョウ。ここにもグラフィティを描いて、GGの存在をアピールしてやろう！　屋根の上や弁天タワーを疾走するのはスリリング。アクロバッチックな滑りで、全14ポイントを塗りつぶせ！



道路脇のグラフィティをさきに!

①と③のグラフィティをさきに描くのがオススメ。キドータイが催涙弾を使用して攻撃してくるので、地上の大きいポイントから片付けていくべし。ほかは走りながらでも描くことが可能。



弁天タワーでアクロバット

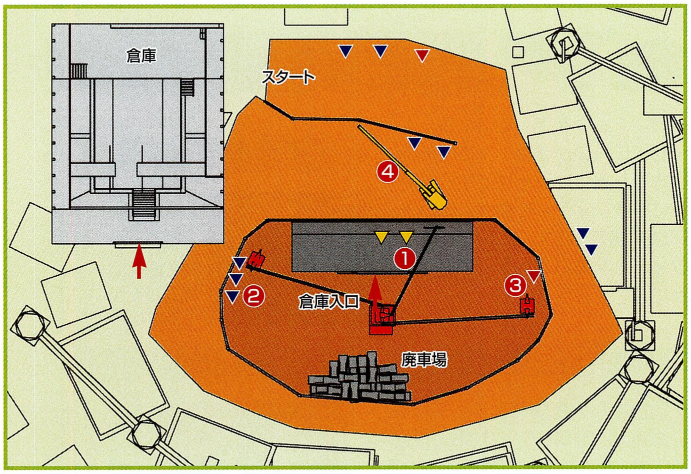
ベンテンチョウのシンボル、弁天タワー。このタワーは②から中に入ることができ、屋上からダクトを伝って滑り下りることができる。屋上にはグラフィティポイントがあるので、描き忘れることのないように注意しよう。



⬆かなりの高さから滑り下りる爽快感はたまらない！

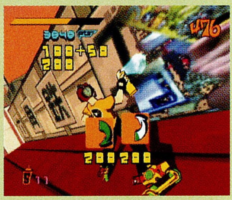
Stage 4「No.540」

ポイズンジャムとコガネチョウの工場跡で対決！　ヤツらのナワバリをブン取ってしまえ！　ポイントは全部で13コ。高度なテクニックが必要なポイントもアリ。向かって来るヘリは、ペイントして撃墜してしまえ！



グラフィティを描く順番はコレだ!

スタート地点のそばにいる敵にアタックしてスプレーをゲットし、3つのグラフィティを描こう。そのあとは①にある巨大グラフィティへ向かえ。スプレーはフルに持っていくべし。



地下倉庫

①の下に倉庫への入口がある。ここにはスプレーと回復アイテムがあるし、ヘリの攻撃からも逃れられるので、ピンチになったら逃げ込もう。ただし、回復アイテムは一度使うと出現しないので注意。



➡スプレー補給と一時避難場所。緑の矢印にはグラフィックを描かなくても可。

ウォールライドでグラフィティ

②は高い壁にポイントが並んでいる。ジャンプで届かないので、ウォールライドしながら描こう。



⬆上から飛び降りるという控え目ワザもアリ。

クレーンを滑り、一気に回復!

オニシマやヘリに攻撃されてHPが減ってしまったら、クレーンのアームを滑って一気に回復しよう。ヘリの出現後だと、アームの上でホバリングしているが、ついでにグラフィティを描いてやろう。



➡回復アイテムが5個あるので、滑りながら一気に回復できるのだ。

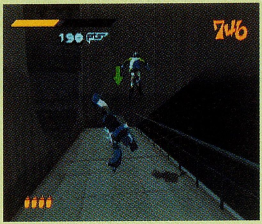
※▼グラフィティXラージ　▼グラフィティラージ　▼グラフィティスモール　←デグチ(ガレージへ戻る)

Stage 5「サーカスインコガネ」

ポイズンジャムをコガネチョウの下水道に追い詰めた！　トドメを刺してやるために、ヤツらの背中にグラフィティを描いてやろう。敵は3人。チョコマカ動き回るからイライラしちゃうけど、待ち伏せして追いかけ回して、グラフィティを描きまくれ！　時間内にすべての敵の背中にグラフィティを描けるのか？　このステージをクリアーすれば、コガネチョウはGGのシマになるのだ！

ここで待ち伏せしろ!

ポイズンジャムたちが動くルートは決まっていて、①と②の部分で立ち止まるヤツ、③のドラム缶のところでも少しだが身動き取れなくなっているヤツがいる。背後から接近してもいいが、向かってくる敵をジャンプでかわしスプレーしてもオーケーだ。

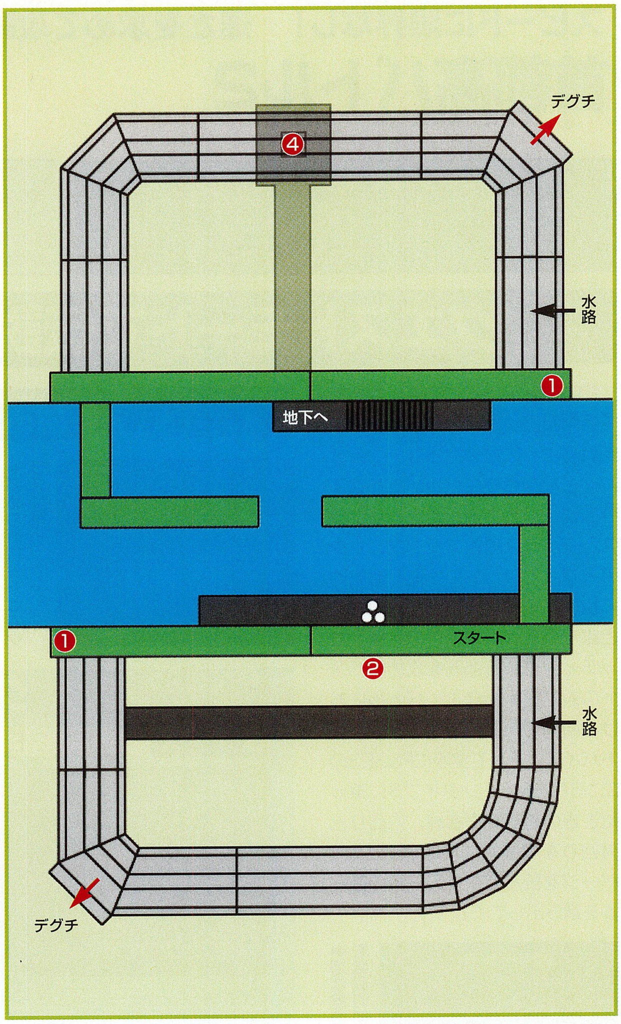


隠し通路や下水溝にも回復スプレーが!

階段を下り切ったところから、④の小部屋に行ける。ここには回復アイテムがある。また、図の下方の水路にはダンボールでふさがれている通路がある。ここにも回復アイテムがあるし、敵を追い掛けるときにショートカットとしても利用できる。







グラフィティで差をつけろ!

ガレージでは、ステージで描くグラフィティを変更したり、オリジナルのグラフィティを作成することができる。前回の記事では、好きな言葉や好きなイラスト、好きな色彩で自分なりのグラフィティを作る方法を紹介したけれど、今号では、なんとドリームアイを使った実写版グラフィティの制作方法を教えちゃうぞ！　オリジナルのグラフィティ、しかも実写とあっては、かなりイケてるルーディーズになれるに違いない。

オリジナルのグラフィティも作成できるぞ!



⬆文字にテクスチャを張り込んだりして、簡単にグラフィティが作れる。

かなりいいカンジ!?



⬆ドリームアイを使ったグラフィティだと、かなりの迫力……!?

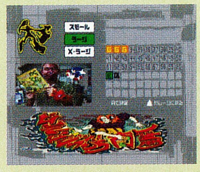
●ドリームアイを使ってみよう!

ドリームアイで撮影した画像を『ビジュアルパーク』で加工しちゃおう。キミのセンスが問われるぞ。どんな作品に仕上げる？



●VMにセーブした画像をダウンロード

VMにデータを保存するのを忘れずに。80ブロックの空き容量が必要だぞ。それから『ジェットセットラジオ』のグラフィティモードで"リストからグラフィティを選ぶ"を選択。"DL"がVMのデータなのだ。



⬅画像はスモール、ラージ、Xラージのすべてに使用できる。

●ゲーム中で使用できるのだ!

ガレージのグラフィティーモードで設定したグラフィティは、ゲーム中で描きまくれる。スモールもいいけど、Xラージを描き終えたときは最高の気分！　自信作は、やっぱり誰かに自慢したくなっちゃうよね。



イイ気分!

スピードに限界なし！　速さを求めて攻略開始!!

首都高バトル2



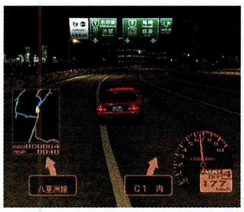
発売日	発売中	通信機能	対応（ホームページ、ネットワークランキング、データサービス）
ジャンル	レース	対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	5800円		
ドリームポイント	300ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	40ブロック使用		
発売元	元気		
開発元	元気		

http://www.genki.co.jp/

GUIDE OF THIS GAME
前作から約１年。夜の首都高を舞台に300人以上のライバルたちとバトルをくり広げる迫力のレースゲームが登場！目指せ、打倒伝説の走り屋だ！

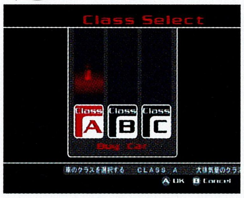
クエストモードで伝説の走り屋の名を奪え！

『首都高バトル2』も発売から約１週間が経った。首都高はうまく走れるようになったかな？　自分にはどんな通り名がついたかな？　今回は、初めに選択できるＢクラスとＣクラスの各マシンをピックアップしてマシンの性能を徹底的に比較してみたぞ。また、意外にとまどうチューニングの順番とセッティングも首都高を攻めるベストの設定を大紹介！　バトルにおける勝利のためのワンポイントアドバイス、そして実際にFC3E3のエンジンチューンタイプ3に乗ったときの首都高環状線、内回りと外回りを徹底的に攻略！　この4ページを読んでクリアーへの第一歩を踏み出してくれ！



←環状線の内回りと外回りを徹底的に攻略するぞ！

CHECK 1 初めに選ぶマシンはどれがいい？



←初めの所持金ではＡクラスは選択できない。

クエストモードの初めは150万CPの持ち金でＡ、Ｂ、Ｃの3つのクラスからマシンを選択する。だが、この金額ではＡクラスのマシンは購入不可。ＢとＣクラスの中からマシンを選択、購入するわけだが、ここが問題。購入額の高い高出力のＢクラスか、購入額は安いが低出力のＣクラスかを選択することになるのだ。そこで本誌は2台のマシンを比較してみた。その結果が下のFC3E3とEG6になるぞ。両マシンの性能差を見て、キミがどちらを選ぶかは自由だ。

クラス別マシン比較

Bクラス　FC3E3の場合



Ｂクラスの中でも性能がもっともすぐれているマシンと思われるのがＦＣ３Ｅ３。120万2000CPで残金29万8000CP。フロント、リアタイヤともにタイプ2とマフラータイプ2を購入するのが理想的。この時点で6馬力アップし、MAXスピードは220キロをマーク。エンジンをタイプ3にチューン後、322馬力320キロをマークした。直線の長い湾岸線でも十分に戦えるオススメマシンになる。

Cクラス　EG6の場合



FC3E3の約半額で購入できるEG6は58万4000CP。なんと残金でフロント、リアタイヤともタイプ3とマフラータイプ4、ブレーキタイプ2とサスペンションタイプ2、ボディチューンタイプ１をチューニングすることができるのだ。これで10馬力アップし、MAXスピードも220キロをマーク。エンジンをタイプ3にチューンした場合、MAXスピードが270キロ。湾岸はつらいかも。

CHECK 2 チューニングの順番を考える

マシンをパワーアップさせるチューニング。何から手をつければいいのか困っている読者も多いと思う。バトルに勝つにはエンジンパワーを求めがちだが、まずは速いコーナリングのためにタイヤやサスペンションといった足まわり部分をガッチリとチューニングするのが先決になる。コーナーの多い環状線ならばそれはなおさら。順番はタイヤ→サスペンション→ブレーキ→ボディーチューン。それから、エンジンやマフラー、それにともないミッション、クラッチを強化、余った費用でエアロパーツを購入といった感じでやるといいぞ。

足まわりを強化



←コーナリングが勝負のカギを握っているのだ！

そして馬力アップ

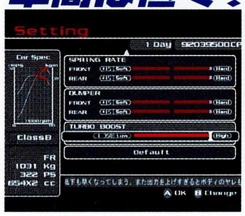


←エンジンチューンは排気量違いに注意して購入せよ。

CHECK 3 セッティングはガチガチに！

足まわりやエンジンをチューニングしたら今度はセッティングに手を回そう。ここでいちばん重要なのは、"ゲームならではのセッティング"ということ。車高はより地面に張りついて曲がるためにいちばん低くし、スプリングとダンパーはいちばん固く設定するのだ。また、ミッションをチューニングしている場合はギア比の設定が可能になる。セカンド、サードギアを低めにして加速重視の設定にするのがオススメだぞ。なお、ターボ車の場合はターボブーストを出力最大にしておくのも忘れずに。これぞ徹底したセッティングだ。

車高は低く！



←合い言葉は"全MAX"。徹底したセッティングが命。

ギア比も設定



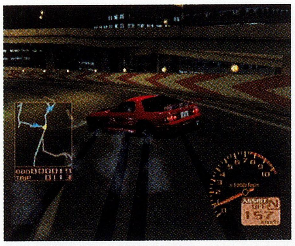
←ミッションをチューニングしたら、ぜひ設定すべし！

必見!! バトルに勝つための情報が満載！

バトル中のクラッシュはもちろん、首都高を走行するにあたって数々の注意点がある。ここではそんな注意点をはじめ、バトル中で邪魔になるアザーカーの特徴や走り込んだマシンの性能の変化、見やすいオススメの視点などを取り上げて紹介しよう。インターネットで集計されるタイムアタックランキングの告知も見逃すなよ！

Advice 1 ブレーキングドリフトマスター

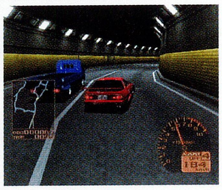
ドライビングテクニックの中で覚えたいのは、やはりドリフト。コーナーの角度をあらかじめ覚え、アウトインアウトのラインどりでコーナリングするのが理想だ。コーナー手前の早い段階からブレーキングし、十分減速しながらマシンを曲げたい方向へと傾けコーナーへ進入。カーブの頂点でアクセルをオンにして曲がるのがコツ。



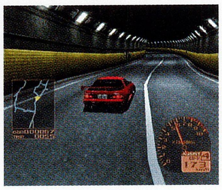
⬆ドリフト失敗例。マシンの向きは申し分ないが、減速不足に注意すべし。



⬅コーナーの入り口が見えたらフルブレーキ！タイヤの跡が残るぞ。



⬅十分に減速させながらマシンの向きを調整して進入していこう。



⬅コーナーの出口が見える"カーブの頂点"でアクセルをオンだ。

Advice 2 情報量の多い視点で

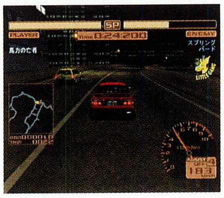
視点は全部で4つあるが、バトル中に後ろから迫ってくるライバルをブロックすることもできる、情報量のいちばん多い4番目の視点がオススメ。また、定かではないが、この視点だとコーナリング性能も上がったように感じるぞ。



⬅いちおう視点1でもライバルブロックは可能。しかし情報が少なすぎ！

Advice 3 アザーカーの特徴

バトル中の厄介な障害物になるのがアザーカーの存在。しかし、アザーカーにもちょっとした特徴がある。じつはプレイヤーと同じ車線に出現しやすいということだ。コーナーで、うまくやればアザーカーの位置も調整が可能だぞ。



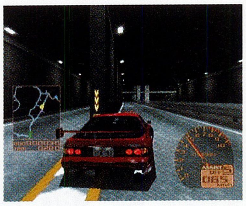
⬅アザーカーもライバルのひとり。これも一般道の宿命なのか……。

Advice 4 事故ポイントを最大利用！

事故らない、減速しすぎない、ギリギリまでブレーキは我慢。これ、首都高を攻めるときの掟であり、速く走るためのコツでもある。この厳しい掟を守りとおすためにも最大のクラッシュポイントは覚えておこう。魔のクラッシュポイント、それは銀座のド真ん中。中央を仕切るコンクリートの柱に触れるとかなりヤバイ。バトル中、触れただけでSP値が半減してしまう。スピードによっては（クルマの後部がかすっただけでも）SP値がなくなってしまい、バトルはそこまでという場合もあるほど。もちろんライバルも同じ条件だ。このポイントでの敵車の事故率は高いのでうまく誘い込むのも手。



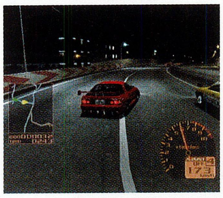
⬅内回りも外回りも銀座は猛スピードで進入する。



⬅ここでバトルが決まる確率は60パーセント!?

Advice 5 出力&トルク、グリップの低下

画面左にあるTRIPメーター。これはその日の走行距離を表し、距離が増えていくにつれてパワーとグリップ性能が低下していく。ただし数値はガレージへ戻ればリセットされ、もとの性能に戻るのでパーツを買い換える必要はない。

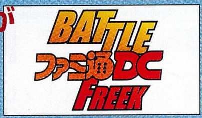


⬅同じコースでもグリップと最高速が低下しては、バトルも苦しくなる。

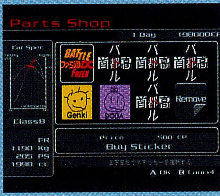
タイムアタックは"ファミ通DC"ステッカーを貼ってチャレンジしよう!!

自分のマシンに貼るステッカーを作れるようになったのは知っているよね。そこでファミ通DCでもオリジナルステッカーを製作したぞ。"ネットワーク"から行ける『首都高バトル2』ホームページからダウンロードできるので、みんなバリバリアクセスしてね。このステッカーを貼ってタイムアタックランキングに申請し、"ファミ通DC"の速さをアピールするのだ！

これが



ファミ通DCステッカーだ!!

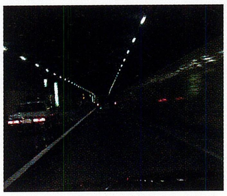


⬅ダウンロードしたらエディット画面でロードだ。

達人ゲーマー キャサ夫の首都高徘徊物語

ども、スバルをこよなく愛すキャサ夫です！ ゲームだけじゃ物足りんってことで、今回から愛車GB5GTB(280ps､35mkg)に乗り込んで実際に夜の首都高を走り､感想を伝えてみたいと思います。では、環状線外回り、ゲームでは味わえない複数バトル編!

6月某日、午前3時。首都高渋谷線から環状線谷町ジャンクションで外回りへ合流。さっそくライバル登場！ というか､FDと180SXがバトル中!? ん？何やらもう１台追走してくるぞ。しかも速い！ 交通機動隊じゃん!? そして池袋線分岐で180SXは捕まった。もちろんこの物語はフィクションです! みなさんマネしないように!!

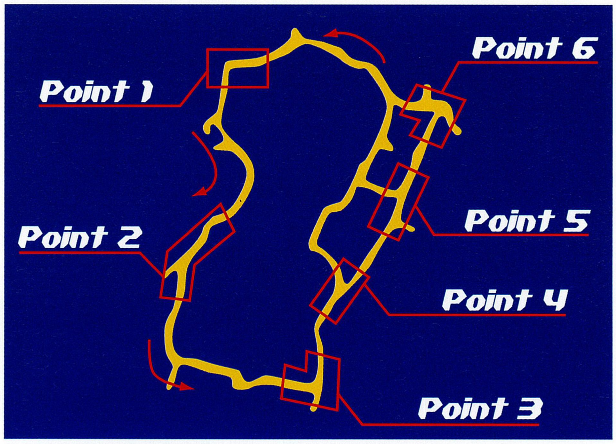


⬅速い先頭車両を追う。交通機動隊の特徴です。

攻略の達人@DC

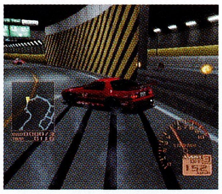
限界の走りにチャレンジ！ ～環状線内回り編～

実際にFC3E3のエンジンチューンタイプ3に乗って首都高を攻めてみよう。まずは、東京タワーを左手に見ながら皇居の外周を左回りに走る、環状線内回り編。点と点をつなぐ大きな四角い箱型のように作られた環状線内回りは特徴のあるコース。銀座、代官町、渋谷分岐付近といった直線の長いポイントが多く、ブレーキングポイントは少ない。だが、ブレーキの必要な場所では100キロ近くまで減速しなければ曲がれないような急激なコーナーが多い。バトルでは、直線でいかにスピードを活かすことができるか、そして緩いコーナーをいかに最低限の減速で抜けていけるかが勝敗のカギになる。



Point 1 新宿線分岐手前、トンネル入口に注意

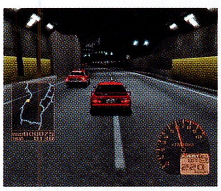

←トンネルを抜けて、緩い左コーナーを過ぎたらフルブレーキだ！


→減速が少ないとアウト側の壁へ一直線。グリップ走行気味に曲がること。

池袋線分岐を過ぎたら新宿線分岐の入り口のトンネルまでアクセル全開だ。池袋線分岐後のトンネルでアウト側をキープし、緩い右コーナーをアウトインアウトで駆け抜け、つぎの緩い左コーナーをインから進入してアウトへ流れる。このときのスピードは280キロ以上。ここから一気にフルブレーキ。ハンドルを少し左へ切りながら140キロまで減速させて左コーナーのトンネルへと進入していこう。注意点は、ドリフトのし過ぎでイン側の壁に接触しないことだぞ。

Point 2 渋谷分岐前後はフルアクセル

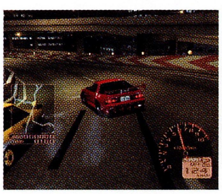
新宿線分岐を過ぎると、トンネル内でちょっとした右コーナーが2ヵ所ある。アウト側からコーナーの入り口が見えたら右にハンドルを切りながら少しブレーキング。ドリフト状態を作りアクセルはオフ。そのままイン側へ寄り、出口が見えたところでアクセルオンだ。トンネルの出口、緩い左コーナーを抜けると渋谷線の分岐がある。ここから目黒線分岐まではフルアクセル。緩い右→右→左を越えると目黒線分岐の複合左コーナー。5速250キロまで減速して曲がろう。


←トンネル出口の左コーナーはアウト側からアクセル全開だ！


←目黒線分岐の表示が出たら減速してつぎの左コーナーへ備える。

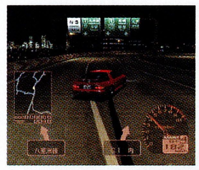
Point 3 横羽線分岐は130キロで進入せよ！

横羽線分岐後の直角左コーナーは内回り最大の難所。直線を300キロ近いスピードで横羽線分岐へ向かい、分岐部分の上り坂に入る瞬間にブレーキング。3速へシフトダウンしながら130キロまで減速させるのだ。ここは若干左に曲がりながら減速するため、ハンドルの切りすぎで予想外のドリフトが生じてしまう場合もある。始めはマシンをやや傾かせた状態にし、130キロまで確実に減速した時点でドリフトをするよう心掛けよう。


←十分に減速をして、アウト側から遅めにイン側へ向かうといいぞ。

Point 4 汐留、道幅を有利に活用すべし

横羽線と合流し、車線が4車線に。緩い左コーナーをアウト側からアクセルを離して減速しながらゆっくりとイン側へ寄り、直線になった瞬間にブレーキ＆ハンドルを右へ。4速約200キロで右コーナーのクリッピングポイントへと向かおう。ここは道幅が広いため、思い切った突っ込みをしてかまわない。立ち上がりで八重洲線に進入しそうな勢いで曲がってみよう。

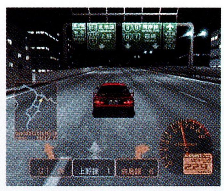

←緩い左コーナーをあらかじめ減速しつつこの位置まで移動。


→ブレーキングしながらインへ。多少勢いがあっても大丈夫だぞ。

Point 5 銀座の直線でライバルをパス

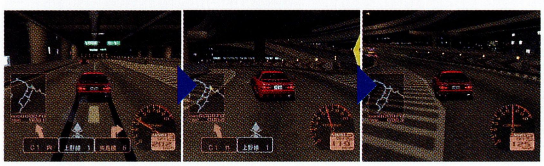
下り坂のトンネルのS字コーナーは3速160キロまで減速してドリフト進入。つぎの銀座出口付近のS字は4速220キロで軽いドリフト進入をする。ここを越えると、魔のクラッシュポイントが待ち受けている。分離柱のどちらにアザーカーがいるのか確認して、抜けよう。


←クラッシュポイント入り口手前。ここのイン側の壁に注意。


←中央柱でライバルが事故っていれば、ここで決着がつくはずだ。

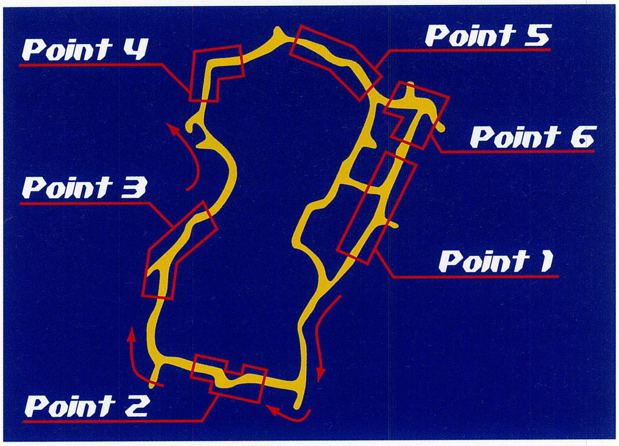
Point 6 上野線への進入注意

銀座から上り坂をアクセル全開。320キロで向島線への分岐へ向かう。道が平坦になり、上に分岐の看板が見えたらブレーキ。130キロまで減速しよう。環状線内回りへの分岐線は道幅がかなり狭くなっているので、ドリフトのし過ぎは壁の接触へつながるので注意。


←アウト側へ寄りながらブレーキングするのがコツになる。

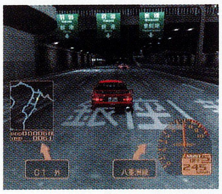
ここを極め、いざ湾岸線へ!! ～環状線外回り～

おつぎは東京タワーを右手に眺めながら走る環状線外回り編だ。基本的に内回りのコースを逆走する感じでコーナリングも左右が対称になっている。だが、走行中の景色や分岐箇所の違い、勾配の変化からのスピードのノリ、ラインどりなど、まったく違うコースと言っていいだろう。直線距離も内回りと比較すると、微妙に緩いコーナーの数が多く、短くなっているのが特徴。微妙に緩いコーナーはラインどり次第でブレーキングまでは必要としないが、すべてがシフトダウンによる減速を要する作りになっているぞ。コーナリングにテクニックを強いられるタイトな作りの外回り編。いざ攻略！

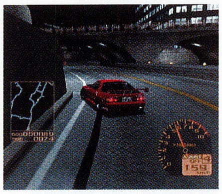


Point 1 銀座、直線後のS字に注意

急な下り坂から300キロ以上出して銀座へ進入。クラッシュポイントのひとつ目の分離柱は、進入した瞬間に軽いブレーキング。出口の左コーナーに合わせてドリフトしよう。ふたつ目、ここは緩い右コーナーからの進入になるのでアザーカーにさえ注意していれば問題ない。問題はつぎの直線からの左コーナーのS字。ここは上にある立体交差の橋がきたら急減速。170キロまで落としてアウト側からドリフトで抜ける。出口の右コーナーでアウト側の壁に接触注意。



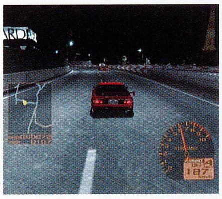
⬅銀座の下り坂はいちばんスピードがのるところ。ライバルをブッチギレ！



➡銀座のS字コーナーは角度がきつい。確実なブレーキで曲がること。

Point 2 連続高速S字コーナー

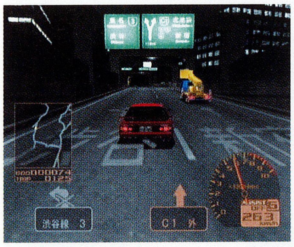
横羽線の分岐を過ぎ、右に東京タワーが見えるころ、左→右、右→左の緩いS字コーナーがふたつある。ここは、4速へシフトダウン。軽いブレーキングで200キロくらいでアウトインアウトのラインどりをすればギリギリ曲がれるぞ。



⬅高速S字コーナーでは東京タワーに見とれてる余裕はないぞ！

Point 3 目黒線合流から霞ヶ関へ

目黒線分岐後の右コーナーは4速220キロに減速してクリアー。そこからフルアクセルで緩い右コーナーを立ち上がり、霞ヶ関出口の看板まで駆け抜けることができる。霞ヶ関の出口の看板が見えたら4速へシフトダウンしながらブレーキ。200キロまで減速して右→左のきついS字コーナーへアウト側からドリフトで進入していこう。



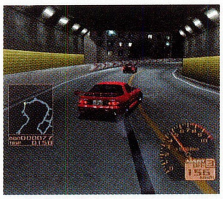
⬆渋谷分岐後の右コーナーは、アウト側からならアクセル全開でクリアーできる。ここでビビッて減速するなよ！



⬆直線になったら、この霞ヶ関出口の看板を合図に減速開始。下り坂の右→左のS字コーナーへ進入していこう。

Point 4 トンネルを抜けるヘアピン

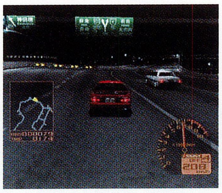
難所の新宿線合流後にあるトンネル出口。渋谷線分岐からアクセル全開でくる場面になる。ここはトンネル内で直線になったらブレーキングの合図。3速150キロまで確実に減速し、グリップ走行気味にクリアーしていくといいぞ。



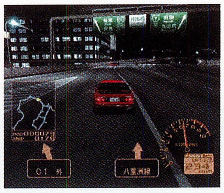
⬅トンネル内が直線になったら、ここまで確実にブレーキ減速をしよう。

Point 5 神田橋の高速コーナー

池袋線分岐を過ぎ、上り坂の右コーナーが神田橋出口付近だ。ここから高速S字コーナーが連続したポイントになる。神田橋出口から右→左→右→左→左→右→右というコーナーになっているが、すべてアウト側から進入すれば5速240キロくらいでクリアーできるぞ。ただ勾配の関係でコーナーの入り口が見づらくなっているで注意だ。



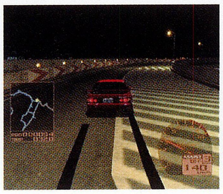
⬅上り坂で先が見えないが、看板直後に緩い右コーナーが待ちかまえる。



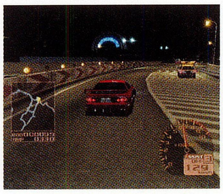
⬅ここでラインを外すと八重洲線へ進入してしまうので注意しておこう。

Point 6 立ち上がりを重視する

道幅が4車線になると向島線との分岐になる。ここでいちばん右のラインをキープして環状線へ行くのだが、けっこうきつい右コーナーが待っている。進入禁止の白線が右に引いてあり、1車線になっているが、道幅自体は2車線分。3速140キロでアウトからグリップ走行気味にうまく曲がり、立ち上がりの加速を重視するといいぞ。



⬅上り坂から平坦になったらブレーキングで140キロまで減速しよう。



⬅進入禁止の白線はもちろん無視して、理想のラインどりで走るべし！

攻略の達人@DC

掘り進むための基礎からタイムアタックまで！

ミスタードリラー



発売日	発売中
ジャンル	アクション
価格	4800円
ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック以上使用
発売元	ナムコ
開発元	ナムコ
通信機能	対応（ホームページなど）
対応周辺機器	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

http://driller.dricas.ne.jp/

GUIDE OF THIS GAME
単純なルールで何回やっても飽きない奥深さを感じさせてくれるアクションパズルゲーム。マイペースで遊ぶのも楽しいが、早く掘ればまた新しい発見がある。

ミスタードリラーの称号を目指してホリススム！

気軽に掘り進み、誰もが好きなペースで楽しめる『ミスタードリラー』。しかし目標を持って攻略していけば、さらにディープに楽しめる。最高の称号である"ミスタードリラー"は、1000メートルクリアー時にノーミスか合計点が60万点を超えていれば獲得できる。そのためにはエアの回収とタイムボーナスが欠かせないぞ。

高速化するとスリルも2倍！

早く掘るコツは、恐れずにどんどん潜っていくこと。最初は怖いしやられてしまうことも多いだろうが、無理してみるのが高速化への近道だ。

基本的には、真下に1列だけ掘り続けるのがもっとも安全。上からブロックが降ってきても、深く掘っていれば途中で引っかかってくれる。また、真横に掘るときは、立ち止まらず一気に横に移動すること。同じ場所でウロウロしているのがいちばん危ないのだ。

400メートルまではエアの減りが少ないので、×字ブロックを壊してでもエアを高速で回収していったほうが早いし安全。立ち止まらず、エアに向かって直線的に掘っていこう。



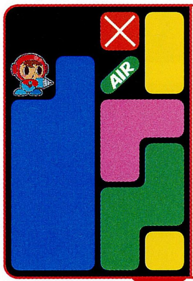
←中盤の2色面は画面の中央をガンガン掘っていくと安全かつ早い。

ドリラー上達のための七ヵ条

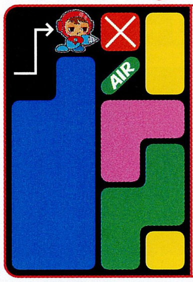
1 エアは上から取れ！　上のエアを落とすのは時間のむだ。
2 エアからエアへのあいだは真下に一列だけ急いで掘れ！
3 怖くても地中にもぐり込め！　無理するほど上達は早い。
4 上撃ちを有効活用しよう！
5 ブロックの落ちる時間差を見極めよう！
6 高速化への道は×字ブロックを壊す道。
7 真下に掘っているあいだにエアが降ってくるのが究極奥義。

巨大ブロックに注意！

巨大なブロックを壊すと、一気にエアのはるか下まで落ちてしまうことがある。クリアー優先ならエアを無視してもいいが、点数を狙うなら×字ブロックを壊してでもエアを上から取ろう。



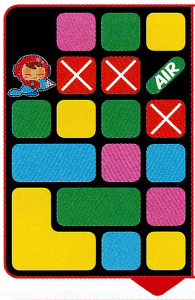
ついエアを目指して横に掘っていくと巨大ブロックを壊して落ちてしまう。もうあとの祭り。



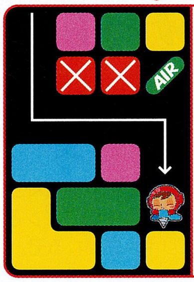
巨大ブロックを乗り越えて、×ブロックを壊してでもエアを上から取ったほうが早い。

エアの底を掘る！

真横からエアが取りにくい場合、エアの真下の×字ブロックを壊してもよい。そのまま真下に掘り進めば上からエアが落ちてきてタイムロスにはならない。後半でも必須の考えかただ。



そのまま進んでも×字ブロックが邪魔。かといって少しずつ崩していったのではタイムロス。



エアの底の×字ブロックを壊し、真下に掘っていこう。上からエアが落ちてきてくれる。



充実しまくりのインターネット

『ミスタードリラー』の"インターネット"モードでは、いままでになく充実した競い合いができるように工夫されている。ゲーム性に合わせて各モードのスコアを争うのはもちろん、1回だけのチャレンジで勝負する"一日ドリ王"や、単純に掘った距離やブロック数で勝負する"掘りっぷり選手権"なども楽しめるぞ。また、ドリラー大会内には"ドリラー診断"があり、プレイヤーの記録を参照して腕前を10段階で判定してくれる。A級以上も2段階設定され、プレイヤーにどこまでも目標を持たせてくれる。単なるハイスコア争いを超えた内容になっているのだ。



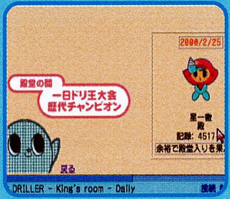
←各モード集計のほかに、掘りっぷり選手権などもあるぞ。

これが新企画、ドリ王大会だ！

"ドリ王"のルールはいたって単純で、とことんドリラーで一日、または月間でランキングを競い合うというもの。一日ごとに決まる"一日ドリ王大会"は一日1回しかチャレンジできない。そのため、うまいプレイヤーでも緊張感が高まるし、1位になるチャンスが誰にでもあるのだ。意外なやられかたが多いだけに、そのプレッシャーは凄いぞ。しかも、その日のブロックのパターンは全国の参加者はすべて同じパターンなので条件は平等。参加には申請ページでダウンロードするチケットが必要で、チャンピオンになると"殿堂の間"に名前と記録が表示される。



←1回だけのチャンスをものにするのだ。

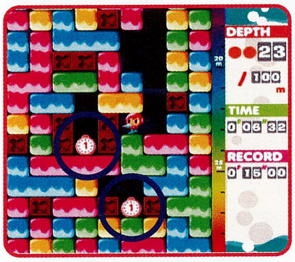


←ドリ王になって天下に名をとどろかせよう！

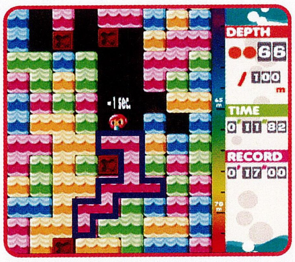
タイムアタック10コースをホリススム!!

タイムアタックはその名のとおり、ひたすらゴールまで急ぐパズル的なモードだ。アーケードモードと違ってエアの概念がない。その代わりにタイムアイテムがあり、取ると数字のぶんのタイムが短縮される。また、×字ブロックを壊すと5秒加算されるので、実質的に壊すことはできない。

基本的なコツは、アイテムを全部取ることと、大きなブロックを壊して自由落下することだ。また、後半面では連鎖をスムーズに行わせることも重要になる。

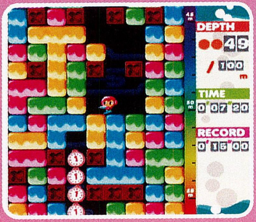


⬆出現する時計のアイテムは必ず回収するのが基本の考えかただ。



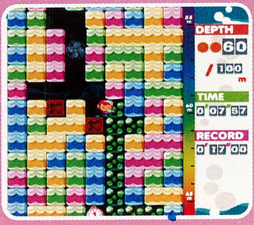
⬆巨大ブロックを壊し、空いた空間を自由落下するほうが早い。

A サブウェイコース
ノルマ　15秒以内



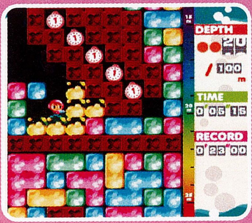
タイムアタックの基本が詰っているコース。タイムアイテムをすべて取っていくようにしよう。アイテムを目標に進んでいくとわかりやすい。空洞を利用して、できるだけブロックを壊す数を減らすとより早くなる。

B クラシカルコース
ノルマ　17秒以内



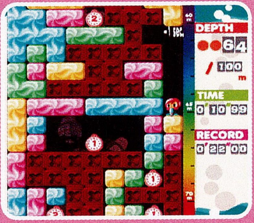
どのブロックを壊すかがすべてのコース。ふつうのブロックの中に巨大なブロックが交じっているので、巨大ブロックを壊して落下していくと早いのだ。巨大ブロックから巨大ブロックへと、うまく道がつながっている。

C アーマーコース
ノルマ　23秒以内



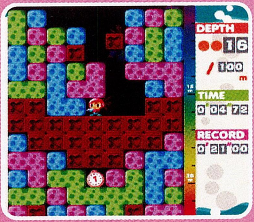
きっちりした操作が必要とされるコース。×字ブロックに囲まれた中を駆け抜けていくのだが、操作ミスで微妙に遅れるだけでやられてしまう。中盤の上撃ちが必要な場所や、真横にアイテムを取りに行く場所はとくに注意が必要だ。

D エジプトコース
ノルマ　22秒以内



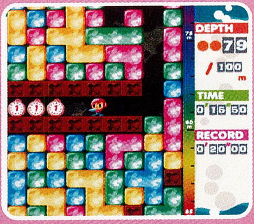
コースが×字ブロックによりふたつに分断されている。そのため、ここのコースは例外的にすべてのタイムアイテムを取ろうとすると遅くなってしまう。コースは左右ともにほぼ同じくらいの時間で掘れるので、どちらを選んでもいい。

E ネッシーコース
ノルマ　21秒以内



スタート直後が非常に重要。最初にあるふたつのブロックのうち、左側をスムーズに落とすように掘る。以降も上から落ちてくる最小単位の×字ブロックを、ひっかからせないように掘っていこう。止まらずにどんどん連鎖させる。

F マンモスコース
ノルマ　20秒以内



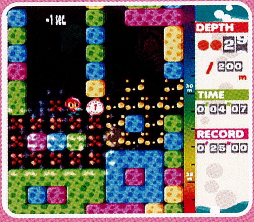
タイムアイテムが×字ブロックに覆われているので、連鎖させて崩してすべて取って進んでいこう。まず下に掘っていき、×字ブロックがなくなったところで横に掘っていくと上からブロックが崩れる。つぶされないように注意。

G ザウルスコース
ノルマ　23秒以内



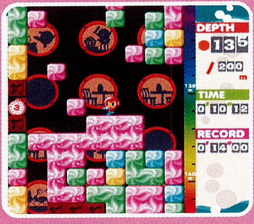
アーケード1000メートルの後半に使うテクニックが必要。アイテムまわりの×字ブロックの下に潜り込んで崩し、連鎖によって×字ブロックを消す。スタート直後のアイテムの崩しかたにコツがあり、2個目も早く取れるはず。

H アンモナイトコース
ノルマ　25秒以内



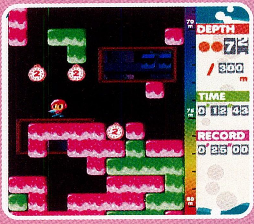
連鎖が続く芸術的なコース。崩れ始めたらレバーを左に入れてアイテムを2個取り、すぐ右に切り返すともう2個取れる。とにかく急いで落下していかないと連鎖が途切れてしまう。アイテムがある場所を目安に下へ急ごう。

I マンションコース
ノルマ　14秒以内



ビルの中のエレベーターを乗り継ぐように下へ落ちていく美しいコース。×字ブロックに囲まれたアイテムを取り、エレベーターのようにいっしょに落下していく。途中で落ちていくブロックを綱渡りのように渡るのが芸術的。

J ファクトリーコース
ノルマ　25秒以内



巨大ブロックをはさんで3層に分かれているが、どこでもブロックが2色しかない。そのためすぐ連鎖するがタイム設定もきつい。止まらずに下に掘り続ける。ここでもアイテムをスムーズに取れるようにパターンを考えよう。

3人のヒロインを大攻略!!

Memories Off Complete
メモリーズオフ コンプリート



発売日	発売中
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	18ブロック使用
発売元	キッド
開発元	キッド
通信機能	対応（ホームページ、ダウンロード）
対応周辺機器	VGAボックス

http://memoff.dricas.ne.jp

GUIDE OF THIS GAME
このDC版が『メモリーズオフ』の完璧版。全ヒロインをクリアーすれば、さらなるおまけモードが楽しめるなどこれこそまさに、"コンプリート"だ！

お目当てのヒロインだけでは終わらない

『メモリーズオフ コンプリート』は、6人のヒロインとの恋を描いているが、単純に会話や行動の選択肢を選ぶことでストーリーが展開。まず最初のプレイでは、攻略を考えずに、最後までプレイすることをオススメする。そして、そのうえで登場した気に入ったヒロインとのエンディングを目指すための資料として活用してほしい。

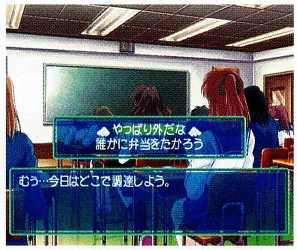
今回は、音羽かおる、伊吹みなも、双海詩音の3人を完全攻略。ヒロインの好感度を上げるための選択肢は、ヒント機能を"オン"にするだけでわかるようになっているが、行動の選択肢にはヒント機能がないので、注意しよう。また、重要イベントの選択肢があるので、ここは重要なイベントは色を変えて紹介している。ここでは、選ぶべき選択肢の項目のみをカギカッコで記載。また、ほかのキャラのイベントに影響されるので、基本的なルートだけを記載している。記載していない選択肢は基本的にどれを選んでも大丈夫だ。

"ヒント"オンで好感度を上げるだけじゃダメ!!



⬆"ヒント"機能をオンにしておけば、ミニキャラが表情で教えてくれるのだ。これが便利ナンだよね。

⬇行動の選択肢によって会えるヒロインも変化するのだ。このチャートを活用して、目指すヒロインを攻略しよう。



音羽かおる OTOWA KAORU



初日に転校してきたかおる。いきなり主人公・智也と席も隣りになる。彼女は、ショートヘアーの似合う気さくな女の子だが、時折沈んだ表情を見せることもある。攻略のポイントは、10月3日からの屋上イベントを3回選択すること。12日からの必須イベントを進めれば、17日からかおるルートに入る。以降は必須イベントを間違えずに選択すれば問題ない。

10月1日
【朝HR】
かおるが転校してくる
教室・信／「一緒に行く」(好感度⬆)
【授業中】
教室・かおる／「話しちゃうか……」
(好感度⬆)

10月2日
【昼休み】
購買・信／「諦めて帰る」
教室・かおる／「素直に礼を言うか……」
(好感度⬆)

10月3日
【昼休み】
教室／「やっぱり外だな」
☆廊下／「屋上で食べる」
(屋上のイベント1回目)
(1回目の屋上はかおるが出てこない)

10月4日
教室／「購買でいいや」
☆廊下／「屋上で食べる」
(屋上のイベント2回目)

10月5日
【昼休み】
☆教室／「パンを買いに行く」
購買・みなも／「パンを分ける」(10月4日にみなもと知り合っている場合のみ)
☆廊下／「天気もいいし屋上に決定」
(屋上のイベント3回目)
(これでかおるの条件のひとつが整う。屋上のイベントは10月9日までにこなせばオーケー)



⬆必須イベントのひとつ屋上イベント。3日から9日までに3回屋上で昼食に行く。どうせなら5日までに。

屋上のイベント3回終了時のみ
【放課後】
かおるに校内を案内する（直接描写なし）

10月11日
【昼休み】
購買・小夜美／「ゴメンちょっと用事が」
(家で勉強するため)
【放課後】
廊下／「家で勉強」
(翌日かおるイベントを発生させるため)

10月12日
【昼休み】
購買・小夜美／「ゴメン今日も勘弁してよ」
★屋上・かおる／「教えてあげる」
(この日はけっきょくいっしょに勉強しない。翌日に持ち越し)

10月16日
【放課後】
★教室・かおる／「一緒に勉強する」

10月17日
★テストの打ち上げ
ここでかおるとだけで打ち上げに行ければ、かおるのルートに完全に入ったことになる。

上記の★つきのイベントをこなし、好感度が高めであればオーケー。
このイベントが終了すると、10月20日になる。

以下、かおるの独自ルート

10月21日
かおるが勉強をしに家にくる～唯笑からの電話
【昼間】
喫茶店・かおる／「巧みにごまかす」
〃　／「そんな事あるはずない」

10月26日
【放課後】
★教室・かおる
／マンガを渡される。「受け取る」
(ここで受け取らないと、彩花ルートへと流れる)

11月1日
【授業中】
教室・かおる／デートに誘われる
★「デートする」
→★「かおると遊びに行く」
(上記以外の選択肢だと彩花ルートへ。ただし、CGが1枚回収可能)

11月8日～
●かおるが捜している本に関するイベント
【朝】
★通学路・かおる／「探すのを手伝う」
【放課後】
★教室・かおる／「図書室の手伝い」
(このあとはエンディングまで一直線)
(上記以外の選択肢だと彩花ルートへと流れる)



⬆12日かおるのお願いに「教えてあげる」を選択。そして、16日いっしょに勉強するコトになればオーケーだ。

※攻略に必須の部分には★がついています。必須でも機会がまだある場合は☆になっています。⬆はこの選択肢で好感度がアップすることを示します。

伊吹みなも

IBUKI MINAMO

10月4日から登場のみなも。智也たちの1年後輩で、美術部の女の子。意外なことに唯笑とは知り合い。体が弱く学校も休みがちだが、智也の前では明るく振る舞う。彼女の登場までにほかの女の子の好感度を上げないようにしていれば大きな問題はない。記載していない選択肢はどれを選んでも支障はない。ただ、小夜美とは距離をおく、唯笑には冷たくが鉄則。



双海詩音

FUTAMI SHION

9月に転校してきた帰国子女の詩音。父親の仕事の関係で世界中を旅してきた。クラスメートとはあまりつき合いがなく、ひとりでいることが多い。出会いは、10月3日。朝の自宅の選択肢によってパターンが分岐し、その後のイベントにも影響する。詩音との展開は、5日の昼食のとき、11日からの図書室通いがポイントになるぞ。18日のイベントが進めばオーケーだ。



10月4日
【朝】
自宅／「やっぱりもう一眠りしよう」
(みなもが初登場)→Ⓐに
「唯笑の家にでも押しかけるか」(みなも登場が10月5日に持ち越される)
Ⓐ→駅前・みなも／「黙って持ってあげる」
(好感度⬆)
【放課後】
教室・信／「遠慮しとく」(校庭でイベント発生)
校庭・みなも／「好き」(好感度⬆)

10月5日
(10月4日で「唯笑の家にでも押しかけるか」を選択した場合、この日の朝にみなもが登場)
【昼休み】
教室・何をする?／「パンを買いに行く」
(10月4日にみなもと知り合っている場合のみ、みなも登場)
→(※みなも登場時のみ)パンをみなもに
購買・みなも／「分けない」
(昼食イベント発生、好感度⬆)

10月6日
【放課後】
教室・頭痛／「ここは素直に保健室に行くか……」(保健室でイベント発生)
→保健室・みなも・薬を／「やっぱやめとこう。薬は体に悪い」(好感度2⬆)
下駄箱前・唯笑／「それでも絶対いや」(唯笑の好感度を上げないため。強制ではない)

10月8日
【朝】
★電車内・唯笑／「あまり気にならない」
(放課後にみなもイベントを発生させるため)
→【放課後】
廊下・みなも&唯笑／古文を「教える」
(勉強イベント発生)
(「教えない」を選択すると、10月18日(Bルート)へ)

10月9日
みなもと勉強イベント(10月8日に「教える」を選んだときのみ発生。好感度⬆)
【放課後】
教室・みなも／「言われた通り、黙って見守る」(好感度⬆)
／「『感想って?』と聞く」(好感度⬆)

10月10日
(みなもに古文を教えていない、または、小夜美の好感度が高いと発生しない)
【昼】
喫茶店・信／「そうだな、よっていくか」((ルート1)へ)
／「やめとく。ここでマンガ読む」((ルート2)へ)
(ルート1) 本屋でみなもと遭遇)
本屋・信／「みなもちゃんを捜してみる」(好感度2⬆)
(ルート2) 街でみなもと遭遇)
喫茶店・オーダー／「もう出よう」(好感度⬆)

10月11日
【昼休み】
★購買・小夜美／「ゴメンちょっと用事が」
(みなもイベントを発生させるため)
★【放課後】
廊下・どこで／「図書室で勉強」
(みなもイベントを発生させるため)

10月12日
【昼休み】
★購買・小夜美／「ゴメン今日も勘弁してよ」
(みなもイベントを発生させるため)
★屋上・かおる／「がんばるよう励ます」
(みなもイベントを発生させるため)
【放課後】
★教室・勉強／「自宅で勉強する」
★(※古文を教えてないと発生しない)
教室・みなも?／「確かめてみる」
(好感度⬆、雨のイベント発生)
(「いや……そんなはずはない」を選択するとみなも攻略は失敗)
※イベント終了後、10月18日(Aルート)へ

10月18日
(Aルート)(雨のイベントを通っている場合)
【昼休み】
屋上・みなも／「やっぱりやめておこう」(好感度⬆)
(Bルート)(古文を教えている場合)
【放課後】
教室・待ち人／「行ってみるか……」(好感度⬆)
(「いいや、行かなくても」を選択すると攻略失敗)
※(Bルート)の場合、好感度が低いと10月19日のイベントが起きずに攻略失敗。

10月19日
【放課後】
★廊下・みなも／オチバミ?「話を合わせる」
(「そんな言葉は無いと指摘する」を 選択すると彩花ルートへ)
※(Bルート)を通っている場合、日付け表示なしの(ルート2)へ飛ぶ。

以後、日付表示無し
【放課後】
校門前・みなも／「デートとは人それぞれのものである」((ルート1)へ)
／「繁華街なんかどうかな」
((ルート2)へ)
(ルート1)
【昼間】
駅前・みなも／どこへ?「街路樹のある通りに行こう」(イベントCG)
★公園・みなも／「我慢する」
(「絵を描くのをやめてもらう」を選択すると彩花ルートへ)
(ルート2)
【昼間】
★バーガーワック前・みなも／喫茶店へ「よし、今から行こう!」
(「映画にしないか?」を選択すると彩花ルートへ)
★→喫茶店・みなも／「見えるよ」
(「いきなりどうしたの?」を選択すると彩花ルートへ)

みなも入院後
【朝】
★自宅・玄関チャイム／「玄関に出る」
(このあとはエンディングまで一直線)
(「耳を塞ぐ」を選択すると彩花ルートへ)



⬅出会いでは優しく。荷物は、もちろん持ってあげよう。

10月3日
出会いのパターンが2分岐する
(あとのイベントにも影響)
【朝】
自宅・早起き／
「もう一度寝られるかな?」→(パターン1)へ
(CG1枚回収可能)
「いや! 絶対に寝る」→(パターン2)へ
(ハンカチ関連イベント発生)
(パターン1)／電車内で会う
朝・駅前・詩音／「強く呼んでみる」
→澄空駅前・詩音／「同じクラスの三上智也だ」(好感度⬆)
(パターン2)／校門で詩音と唯笑がぶつかる
→以降ハンカチに関連したイベントが発生

10月4日
【休み時間】
教室・かおる&唯笑／「双海さんだ」(好感度⬆)
教室／唯笑が詩音にハンカチを返したいと言う(出会い(パターン2)のみ)

10月5日
【昼休み】
★教室・何をする?／「次の授業の支度をする」
→★廊下・どこで食う?／「校庭だな」OR「保健室だよな」
→校庭・詩音／「おどかして追い払う」(好感度⬆)
→校庭・ポット忘れる／「やっぱり飲まない」(好感度⬆)
【休み時間(午後)】
教室／ハンカチのイベント(出会い(パターン2)のみ)

10月8日
ハンカチのイベント最後の発生方法
(出会い(パターン2)のみ)
【朝】
電車内・唯笑／「あまり気にならない」
(授業をサボらなければオーケー)
【昼休み】
廊下・昼食の場所／「基本に忠実に教室だよな」(この選択肢が出ない場合もある)
→詩音を捜すイベントが発生(好感度⬆)

10月9日
【昼休み】
購買前／「天気もいいから校庭かな」
→校庭・詩音／「彼女の髪の香りをかぐ」(好感度⬆)

10月11日
【昼休み】
★購買・小夜美／「ゴメンちょっと用事が」
(図書室で勉強するため)
【放課後】
★教室／「図書室で勉強」
★図書室／「誰かに借りる」

10月12日
【昼休み】
★購買・小夜美／「ゴメン今日も勘弁してよ」
(図書室で勉強するため)
★放課後
教室／「図書室で勉強する」

10月13日
【休み時間】
教室・世界史のノートを借りる
／「双海さんに借りる」(好感度⬆)
【放課後】
★教室／「図書室で勉強する」

10月15日
【放課後】
図書室・詩音／「語句の頭を同じ音にそろえる押韻法」
「『死ぬ』の尊敬語」
「予定」
この三つを答えると好感度⬆
図書室・詩音／「ずっといられるといいな」(好感度⬆)



⬅お弁当を食べる詩音。このあとのイベントは必見。

10月16日
【放課後】
★教室／「図書室に行ってみる」

10月17日
【放課後】
★教室／「図書室へ行く」

10月18日
【放課後】
詩音の父親が帰ってくるという話。
(★マークイベントをこなしていれば発生)
(発生しなかったら詩音は失敗。唯笑かみなもに流れる)

10月22日
【放課後】
廊下／「図書館に行く」
(逆を選ぶと好感度が下がる)

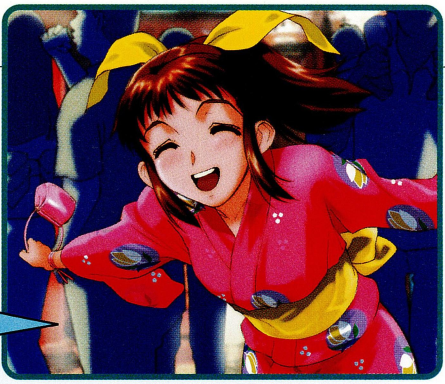
10月23日
【放課後】
図書室／「本でも読んでみる」
(逆を選ぶと好感度が下がる)

10月24日
【放課後】
喫茶店／「詩音を守る」(好感度⬆)

10月25日
【放課後】
★図書室／「それじゃわからないよ」
(逆を選んだときでも、好感度が一定以上ならばオーケー、足りない場合は彩花に流れる)

10月28日
【昼】
★遊園地／「このまま待つ」
→「そのまま待つ」(別の選択だと好感度が下がる)

10月30日
【昼】
★詩音を追いかける
★商店街・詩音／「いや、もういやなんだ!」
(好感度が足りていればエンディングまで一直線)



女の子とひとつ屋根の下で過ごす夏休み！

ルームメイトノベル～佐藤由香～

発売日	発売中	通信機能	未対応
ジャンル	アドベンチャー	対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス
価格	6800円		
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	5ブロック使用		
発売元	データム・ポリスター		
開発元	fupac		

http://www.datam.co.jp

GUIDE OF THIS GAME
女の子とひとつ屋根の下で暮らすコトで話題の『ルームメイト』が、ノベルになってドリームキャストに登場。ひと夏の避暑地で、どんな恋が始まるのか？

ヒロイン・佐藤由香と柊あやとの物語を読み解く!?

この『ルームメイトノベル～佐藤由香～』は、恋愛小説を読みつつストーリー展開を"選択肢の選びかたで変えることができる"というオーソドックスなシステム。ファーストプレイでは、ストーリーをじっくり読んでもらいたいと、読み飛ばすことはできない。2度目のプレイからは、可能になる。登場するふたりのヒロインとの想い出の夏を体験していこう。



⬆重要な選択肢では、突然の別れを導くこともある。最初は何気なく選んでしまうかもしれない。注意しよう。

エンディングは、11もある。すべてを見られるか？

ストーリーのエンディングは11。由香エンディングが7、あやが4となっている。選択肢によってストーリーが変わるが、重要なポイントは8月9日の自問自答だろう。

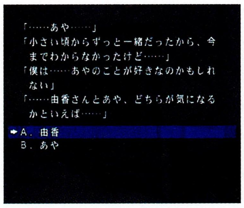
ただし、11のエンディングを見ただけでは終わりではない。下記に紹介する79のグラフィックすべてを見てこそ完全制覇といえる。夏の全イベントを楽しむのだ。



⬆こんなエンディングもある？ その内容は自分の目で確かめよう。

ふたりのヒロインのどちらを選ぶ？

由香と暮らすことになった主人公には、幼なじみのあやと達也がいる。ストーリーは、この4人を軸に進むが、単なる幼なじみだったあやも気になり始める。3才年上のお姉さんも、同い年のあやも気になるキミならどちらを選ぶ？

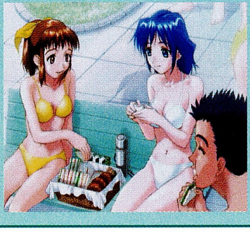


⬅魅力的なふたりからどちらを選ぶのか？ 慎重に。

おまけモード

おまけモードでは、ストーリー中に発生するイベントのグラフィック79点を見ることができるぞ。すべてのグラフィックを見られるまでヤリ込んでみたいよね。さて、何度のプレイで見ることができるのだろうか？

全79枚のグラフィック



⬅夏と言えばプールに行くのはお約束？ 必見だね。

佐藤由香



都会で何かあったのか、突然主人公の住む避暑地にやってきた由香。自然の残る田舎町で、毎日町のあちこちに出かけては、何かを発見し、感動を見つけて帰ってくる。彼女の傷は何なのだろうか？



➡突然やってきて、ここで暮らしたいとおねだりする。お姉さんの色気にクラクラ！

柊あや



幼なじみのあやは、料理が得意で、家のお手伝いをしている家庭的な女の子。明るく気さくな性格で、由香ともすぐに仲良しになれる。毎日母親の作った夕食を持って来てくれる。主人公はいつも彼女に迷惑をかけっぱなし。気があるのか？



⬅あやとの進展を願うなら彼女の誕生日イベントに冷たくしてはいけないよね。

澤木達也

主人公、あやと幼なじみで親友でもある達也。いくつもの店舗があるスーパーチェーンを経営する父親を持つ御曹司？ 運動部にも籍を置く、ジゴロの達也の別名を持つ。由香にひと目惚れし、たびたび家に会いにもやってくる。親友に好きな子を取られないようにしたいところだ。



⬆いつもさわやかに登場する達也。うまくつき合っていきたい相手だ。

佐藤由香とのエンディングは7つだ!! すべてを見よう!

由香との40日間をどう過ごしていくかがポイントになる。とくに重要となるのが、この選択肢のチャートだ。これ以外の選択肢は、自由に選択してもイイが、発生するイベントはさまざまに変化するぞ。エンディングまでのストーリーを楽しみたい。

エンディング2に関してだけは、1度のプレイでは見ることができない。このエンディングは、自分の目で確かめてみよう。すべてのエンディングを見るまでは、夏は終わらない。



←ここぞという選択肢では、躊躇せずはっきり答えるのだ。

エンディング7へ

- 7月21日 おねだりモーニング：B. ただのメッシー
- 7月29日 小鳥、空へ!：C. どうして僕も誘ってくれなかったの?
- 7月24日 ひいおじいちゃんの話2：C. ドレスが苦手だったんですね
- 8月1日 達也、さらにいじける：C. もう、どうでもいい

以上のどれかを選択していれば8月7日に エンディング7へが起こる。ただし、一度このエンディングを見ていると二度と起こらない。

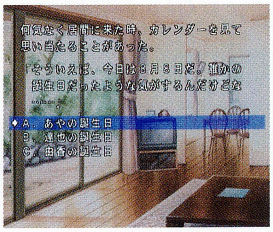
由香エンディングへの行きかた

- 8月9日 自問自答：A. 由香 → 8月14日へ
- 8月14日 登校日、学校にて
  - A. 由香さん → 8月26日 由香と約束へ
  - B. あや → エンディング6へ
  - C. わからない → エンディング6へ
- 8月26日 由香と約束
  - A. OKする → 8月26日 花火大会(由香)へ
  - B. どうしようかな → エンディング5へ
  - C. やめとく → エンディング6へ
- 8月26日 花火大会(由香)
  - A. 来年も、一緒に見よう → エンディング1へ
  - B. 東京でも花火大会はあるだろ? → エンディング3へ
  - C. 来年こそ、彼を連れてきたら? → エンディング4へ

※青いしおりが出現
青いしおりとは……?

柊あやとのエンディングは4つ!! しかとチェックせよ!

あやとは幼なじみでいつも世話になりっぱなしの主人公だが、由香がやってきたことでふたりの関係にも大きな変化が訪れるのだ。主人公を思うあや。女性として意識し始める主人公といったストーリー展開も用意されているようだぞ。うかうかしていると達也に由香だけでなく、あやまで口説かれてしまうなんてことにもなりかねないので、自分の気持ちに素直に進めよう。1度のプレイでは行けないエンディングもあるぞ。



←8月8日は何の日かって? もちろん忘れてないよね……。

エンディング11へ

- 7月26日 あやの誕生日を聞く：C. 笑ってごまかす
- 8月8日 8月8日は何の日：C. バックレる

のどれかを選択

- 8月9日 自問自答：B. あや → エンディング11へ

あやエンディングへの行きかた

- 7月26日 あやの誕生日を聞く：A. あやの誕生日がいつか聞く／B. 誕生日に何が欲しいか聞く（どちらを選択しても）
- 8月8日 8月8日は何の日：A. とりあえず、おめでとうを言う／B. 森の花でも摘んで渡す（どちらを選択しても）
- 8月9日 自問自答：B. あや
- 8月14日 登校日、学校：B. あや
- 8月23日 達也、宿題を見せてもらえた理由：A. そういえば、お金を持ってたんだ → 8月24日へ
- 8月24日 あやへのプレゼント
  - A. あげる → 8月25日 A. 行く
  - B. あげない／C. あげられない → 8月25日 A. 行く／C. わからない
- 8月25日 あやとの約束：A. 行く／A. 行く/C. わからない　※どちらを選んでも可
- 8月27日 突然のさよなら
  - B. 由香を止めてくれればよかったのに
  - C. 一緒に帰ろう
  - → エンディング8へ
  - Bを選択 → エンディング10へ
  - Cを選択 → エンディング9へ

※27日の選択でエンディングが変化

ネッパチⅡ@VPACHI～CRハレンチ学園～



ネッパチⅡ @VP@CHI
～CRハレンチ学園～

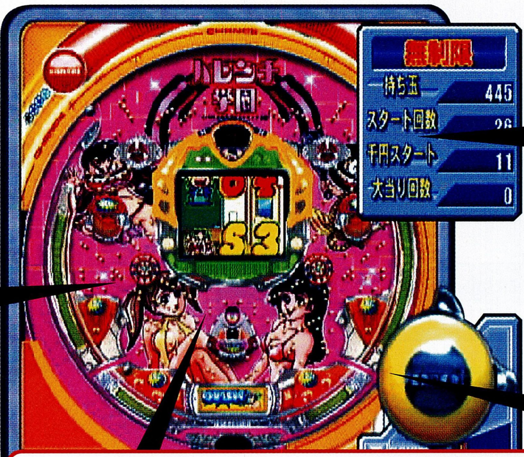
昨年11月に発売され好評を博した"景品ネットワークゲーム"の続編が登場。家庭にいながらパチンコホールの気分が味わえる。

発売日	7月6日発売予定	価格	4800円
ジャンル	テーブル	ドリームポイント	240ポイント
プレイ人数	1人		
ビジュアルメモリ	10ブロック使用		
発売元	ダイコク電機 http://www.daikoku.co.jp		
通信機能	対応（データ送信）		
対応周辺機器	VGAボックス		

99パーセント 6月30日現在 開発状況

初心者から上級者まで、ネットに接続して景品をもらおう！

ネットワークに対応することで豪華な景品がもらえちゃうパチンコゲーム。本作に収録されているのは"CRハレンチ学園"（発売元：三星）。この5月にパチンコホールに登場したばかりの最新機種を忠実に再現しているのだ。もちろん、続編というだけあって数々の改良がほどこされているぞ。



データ分析もお手のもの

シミュレーターとしての役割も果たす本作ではデータを分析する機能も充実している。リーチや大当り、ルートといったさまざまな角度からのデータ分析が可能なのだ。バッチリ分析してパチンコホールでの実践にそなえておこう。



超リアルに台を再現

発売元のダイコク電機はもともとパチンコメーカー。そのため実機の忠実な再現ぶりはなかなかのもの。本作では描画数が秒間60フレームになっているのが特徴。よりリアルな玉の動きを再現している。



釘調整もバッチリ

本作では釘の調整時に試し打ちができるようになり、通過率などもわかるようになったのだ。前作ではいちばん要望の高かった点だけにファンも納得だね。



初心者講座も充実

初心者にもやさしいのが『ネッパチ』シリーズの特徴。用語解説からパチンコ攻略情報まで、初めての人でもパチンコのことがすぐにわかるようになっているのだ。

ネットワーク接続講座　今度の『ネッパチ』は毎日だって接続できちゃう!!

きわめて気軽かつ安価にネットワークが楽しめる本作。プレイヤーはバーチャルパチンコホール"ネッパチタウン"へ行き、24台のパチンコ台からお好みの台を選択してプレイする。しかも本作では、1週間に1度という参加制限がなくなっているのだ。ただし毎週木曜日（0:00～23:59）はメンテナンス日のため休みとなっている。



⬆1回の持ち玉2000発、25回の参加権利は変わらずだ。

景品も充実

肝心の景品も充実。本作のいちばんの特徴は、10連チャンの景品がラスベガス旅行に限定されなくなったということ。10連チャンの景品が何になるのか、毎回楽しみだ。現段階ではデジカメなどが予定されている。ラスベガス旅行も景品として残るとのことだ。



⬅8連チャンの景品はゲームソフトなのだ。



➡9連チャンの景品、松坂牛。うまそうだな。

攻略情報も

パチンコ雑誌『パチンコ攻略マガジン』（双葉社・刊行）と提携することで、最新の攻略情報を見ることができる本作。更新は雑誌の刊行ペースに合わせ2週間ごととなっている。参考にしてみては？



⬅プロの攻略情報だけにその価値きわめて高し。

ホール情報も

ネットでパチンコを楽しむだけが『ネッパチ』じゃない。本シリーズでは業務提携をしている実際のパチンコホールの情報を見られるのだ。どのパチンコ台を選択したらいいかのアドバイスもあるぞ。



⬅おススメの台を見ることもできる。

※ネットワーク部分の画面写真はすべて『ネッパチ～10連チャンでラスベガス旅行～』のものです。

リボルト

RE-VOLT

トイボルト社のRC（ラジコン）カーが反乱（リボルト）を起こした!!　バラエティーに富んだコースをライバルに負けじと走り抜け!!

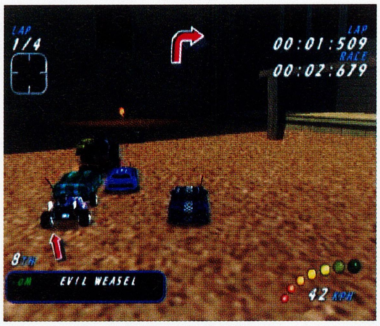
発売日	7月13日発売予定	価格	3800円
ジャンル	レース	ドリームポイント	180ポイント
プレイ人数	1〜4人		
ビジュアルメモリ	36ブロック使用		
発売元	アクレイムジャパン（販売元タイトー） http://www.acclaim.co.jp		
通信機能	未対応		
対応周辺機器	VGAボックス		

100パーセント 6月30日現在 開発状況



RCカーを操作してトップを目指すアクションレース!!

RCカーを操作して、家や街中など、豊富なシチュエーションが用意されたトラック（コース）を、縦横無尽に走ることができるレースゲーム。ライバルカーと何戦かを競い合い、優勝カップを目指す"チャンピオンシップ"のほかに、オニゴッコで4人まで同時に対戦できる"バトルタッグ"、練習モードの"プラクティス"、限界まで速さを競う"タイムトライアル"など全6種類のモードが楽しめるぞ。



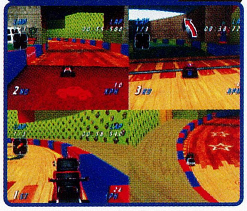
➡画面左下に、前後の敵車との距離が表示される親切設計。

スタントアリーナ



⬅運転テクニックを駆使し、20個のスターを集めるべし。

マルチプレイ



⬅4人同時にレースを行えるモード。画面は4分割される。

コースを覚えてライバルを出し抜け!!

標識どおりに走るだけでなく、裏道やショートカットを見つけ出すのも楽しみのひとつ。また、左右逆のミラートラックなど、特殊なトラックも用意されているぞ。



⬅抜ける！と思ったら、ガシガシと積極的にいこう。



➡Y字路の標識。でも真ん中を突っ切るほうが速そう！

アイテムで一発逆転!!

トラック上に点在する全10種類のアイテム。これらを切り札として使えば、1位には程遠い不利な状況でも打開することが可能なのだ。以下2種類を紹介しよう。

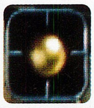
ロケット花火



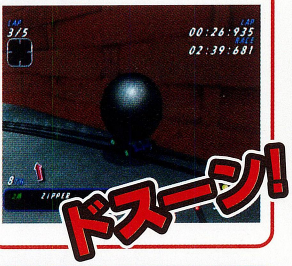
⬇➡ロックオンした敵車を追尾して攻撃する。威力抜群だ！



ボーリング



⬅⬇ボールをクルマの後ろから出し、後方の敵車をつぶす！

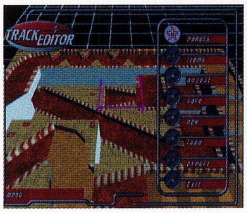


I'm champion!



オリジナルコースを作っちゃおう!!

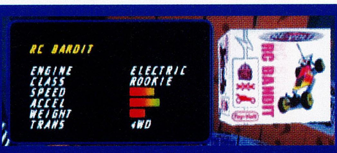
6種類のモードすべてを極めた人は、"トラックエディター"でカーブや坂道など、全部で25種類のパーツを組み合わせてオリジナルトラックを作ろう。完成したらセーブして、友だちに挑戦させるなんて楽しみかたもできる。



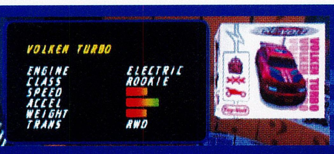
➡立体交差や急斜面、アイテムの位置も思いのまま。

全40台のRCカー

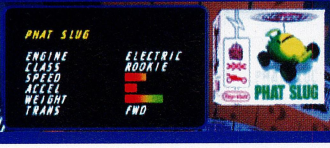
最初は8台から選ぶことになるマイRCカー。しかしチャンピオンシップを勝ち抜くなど、条件をクリアーしていけば車種は徐徐に増え、最終的には特徴がそれぞれ違う、全40台ものRCカーから選択できるようになるのだ。



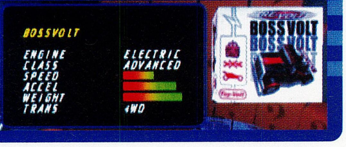
⬆性能がバランスよくまとまった"RC BANDIT"。



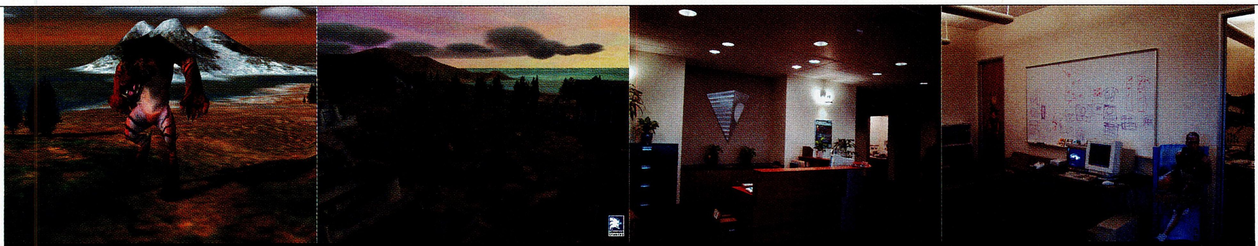
⬅後輪駆動の"VOLKEN TURBO"。加速力がある。



➡"PHAT SLUG"。重いので加速は悪いが安定性アリ。



⬇重量はあるが加速はいい"BOSS VOLT"。4WDだ。



独占直撃!!

海外主要メーカーDC動向2000



Part 1 LIONHEAD STUDIOS／VISUAL CONCEPTS／EIDOS INTERACTIVE／LUCAS Arts／Metro3D／NAMCO

注目の海外6社20作品をレポート!!

日本にいるとあまり実感できないかもしれないが、ドリームキャスト(以下DC)は世界中で大ブレイクをしている。本誌取材班は、世界最大規模でもっとも重要なゲームショウのひとつであるE3ショウ開催に合わせて、海外の主要DCメーカーのクリエーターに直撃、その動向を探ってきた。今回はそのレポート第1弾、6社計20タイトルをお届けする。

ピーター・モリニュー氏率いるイギリスのライオンヘッドスタジオからは、欧米ゲーム業界でもっとも注目されている『ブラック＆ホワイト』。多機種版はエレクトロニックアーツから発売されるが、DC版はネットワーク対戦を付加してセガから発売される。モリニューといえば、『ポピュラス』や『テーマパーク』など出すソフトすべてがミリオンセラーという、海外ではゲームの神様的な存在として有名だ。

また『NFL 2K』で日本のファンも唸らせたアメリカのビジュアルコンセプト社。DC発売まえにセガ・オブ・アメリカに吸収された同社は、高品質なスポーツゲームを作ることで知られている。前号でも少しだけ触れたが、完全オリジナルの通信対戦ゲームも開発中、いまもっともホットなデベロッパーのひとつだ。

そして急成長が著しいアイドスインタラクティブ。同社の開発担当責任者で、かつ『トゥームレイダー』シリーズのコアデザイン社長でもあるジェレミー・スミス氏にインタビュー。なんとすでに10本もDC用タイトルが動いているのだ。

ほかにもルーカスアーツ、メトロ3D、ナムコ(アメリカ)を直撃。日本で発売されることになる注目作も、きっと多いと思うぞ!!

DCは全世界34ヵ国に555万台も出荷!!



⬆ロサンゼルスで5月11日から開催されたE3でもセガは大盛況だったぞ。

海外では昨年9月9日の北米を皮切りに、ヨーロッパやオーストラリアはもちろん、アジアや中近東、南米など34ヵ国にドリームキャストが出荷されている。これはセガ自身が直接販売したもので、いわゆる並行輸入ものは含まれていない。実質半年足らずで、累計555万台というのはさすが国際的な活躍をしてきたセガならでは。先日のE3ショウでもPS2を抑えてもっとも人気があった。約150本もの出展作の大半が、欧米有力メーカーによるものだ。

各種キャンペーンもすごい。北米では6月4日からDC本体を購入してネットワーク登録をすると50ドルのキャッシュバックがあり、実質149ドルで購入できる。これは秋に発売されるPS2の半値以下だ。またセガ・ネットとプロバイダー契約2年間でDC本体もしくは200ドルのキャッシュバックもある。これは前述の50ドルバックとの併用すら可能なのだ。ヨーロッパでは6月9日からネット上で登録するだけで『チューチューロケット!』が無料で送られてくる。DCがいかに世界中で大活躍しているかおわかりいただけるだろう。

LIONHEAD STUDIOS
ライオンヘッド スタジオ（英）
http://www.lionhead.co.uk/

過去の代表的なタイトル
-Molyneux's title-
Populous（PC/SFC/MD/PCE）
Theme Park（PC/PS/SS）

モリニュー氏率いる精鋭集団

昔からのゲームファンなら一度は"ピーター・モリニュー"の名を聞いたことがあるだろう。イギリスが誇る、パソコン黎明期からのゲームデザイナーであり、全世界を揺るがせた『ポピュラス』をはじめ、『パワーモンガー』や『ダンジョンキーパー』、『テーマパーク』など、確固たるポリシーのもとに氏が作り出したPCゲームは、そのほとんどが数多くのゲーム機に移植されている。その氏がつぎのステップのために自ら立ち上げ、指揮するのがライオンヘッドスタジオという会社なのだ。

Black & White
ブラック&ホワイト

開発：LIONHEAD（UK）
発売：Sega（UK）
欧州年内発売予定

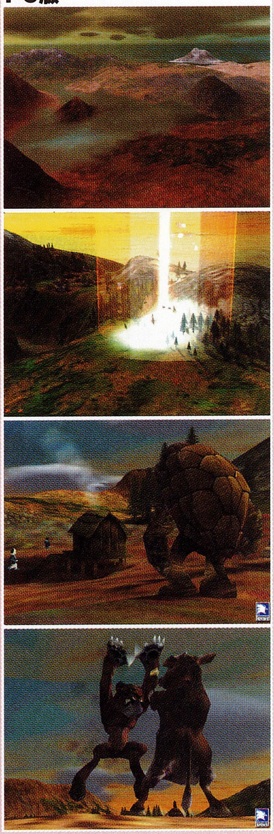
神となってさまざまな奇跡を操ることで、世界を作ったり、クリーチャーを育てたりできるRPG。力の使いかた、ストーリーの進めかたで善にも悪にもなれるところも特徴で、その自由度はかなり高い。インスタントメッセージのやり取りによるほかのユーザーとの交流やクリーチャーどうしの対戦、世界の勢力争いなど、オンラインプレイにも完全対応。ピーター・モリニュー氏の作品としては初の、最初からゲーム機用に開発しているタイトルとしても注目度は高い。

DC版



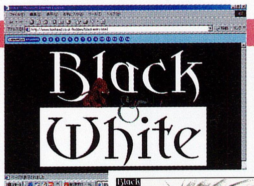
↑DC版はPC版のすべての要素を盛り込むべく開発されているとのこと。

PC版

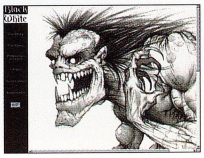


HPをチェック！

『ブラック&ホワイト』の雰囲気をもっと直に感じたい人は、ライオンヘッドのホームページ(本ページ記載のアドレスを参照)をいますぐチェック！ DCでは一部見られない部分もあるが、フラッシュをセンスよく使ったページはかなりクール。ゲームの設定資料やPC版の画面などをいち早く楽しめるぞ。

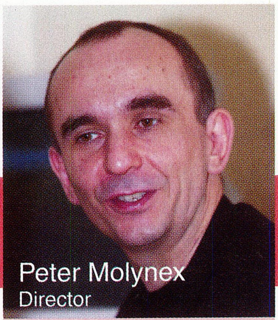


←ブラック&ホワイトの公式ページ。



➡設定資料のほか、壁紙のダウンロードなどもある。

プレイヤー次第で千差万別にできます



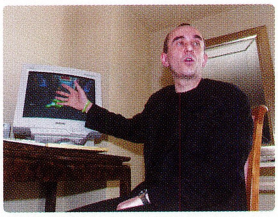
Peter Molynex
Director

ピーター・モリニュー。ライオンヘッドのディレクターにして欧州を代表するクリエーターでもある。

ピーター・モリニュー氏自らが開発中の『ブラック&ホワイト』PC版をデモプレイ。驚愕のゲームシステムが明らかにされた！

『ブラック&ホワイト』は神の視点で遊ぶ思考型ゲームではなく、実際に神の役割を演じながらストーリーを追っていくRPGです。プレイヤーは神の手(カーソル)を操って物を動かしたり、スペル(魔法)を唱えたりと何でも好きなことができるのですが、この世界の人間はそれが神の仕業だと思って驚くわけです。神の手で投げた大岩に当たって人間が死ねば、まわりの人々が集まってきて悲しみ、人を木の側に運べば、神の導きだと思ってその木を切ってみたりします。直接ストーリーには関係ないところでも、非常にさまざまな反応が楽しめるようになっています。また、人々がプレイヤーのやっていることを神の仕業だと信じれば信じるほど神の力は増大し、いろいろな奇跡を使えるようになります。たとえば"ファイアーボール"は、アクションゲームのようなカーソルの操作で、近くに投げたり、遠くに投げたり、威力をアップさせたりすることができます。

そして、いちばんのポイントは"クリーチャー"です。彼らはプレイヤーの育てかたによって性格や容貌がさまざまに変化し、成長するとものすごく大きくなったりもします。綱をつけて誘導したり、カーソルでくすぐって誉めてあげたりもできます。



↑みずからマウスを操って、開発中のPC版をデモプレイしてもらったのだ。

ストーリーの説明をしましょう。プレイヤーには天使と悪魔、ふたりの助言者がついていて、天使は「助けなさい」と導き、悪魔は「いじわるしよう」とささやきながら、ストーリーの進行を助けます。たとえば、いま森で誰かが迷っています。家ではその姉が、無事に弟が帰ってくるように祈っています。ここからミニストーリーが始まるわけですが、さて、ブラック(悪)にしますか？ ホワイト(善)になりますか？ ここでいちばんブラックなのは、姉を殺して、森で迷っている弟のところへ連れて行って見せることでしょうか？ そうすると弟は嘆き、人々は神を鎮めようと贈り物をささげるでしょう。プレイヤー次第で千差万別のことができるので、攻略本を作るのはたいへんでしょうね(笑)。

『ブラック&ホワイト』では、まずできるだけ美しく、完璧な世界を作ろうとしました。自分がよい神なら世界はどんどん美しくなっていくし、悪い神なら廃れていきます。世界にはもちろん時間や天候の概念もあります。そしていちばん力を注いだのは、とにかく"プレイヤーがやりたいようにできる"世界を作ることです。世界と関わっていてもいいし、クリーチャーと触れ合っていてもいい。DC版のコントローラーでは、PC版よりもさらに快適な操作で遊べるでしょう。見た目もほとんどPC版と変わらず、小さな人間たちもきちんと動いるので、すごくよくできたと思っています。

VISUAL CONCEPTS
ビジュアルコンセプト（米）

過去の代表的なタイトル
NFL2K（DC）
NBA2K（DC）
NHL2K（DC）

2KシリーズでDCをリード

脅威的な技術力と細部にまで至る徹底したこだわりで、史上最高のスポーツゲームをDCユーザーに提供し続けているビジュアルコンセプト。今年の始めには社内にモーションキャプチャーのスタジオを設置し、いままで以上に開発環境が整ってきているとのこと。北米をはじめ世界のDC動向を左右する開発集団であることは間違いないだろう。

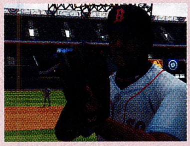
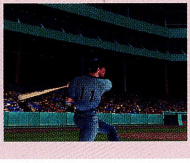
WORLD SERIES BASE BALL 2K1
ワールドシリーズベースボール



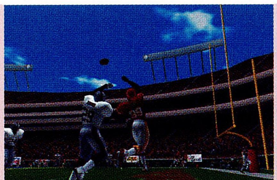
開発：VISUAL CONCEPTS（USA）
発売：Sega（USA）
北米今夏発売予定

『2K』待望のベースボール

多くのDCユーザーが待ち望んでいたリアルな映像のベースボールゲーム。モーションキャプチャーによる選手のダイナミックなアクションや、実際の選手成績に基づく緻密なデータは『2K』シリーズそのまま。シーズン戦、エキシビジョン戦、トーナメント戦、ホームランダービーの4つのモードでアメリカ・ワールドシリーズの興奮を楽しむことができる。

NFL 2K1

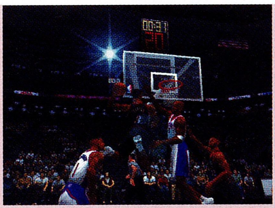


開発：VISUAL CONCEPTS（USA）
発売：Sega（USA）
北米今秋発売予定

オンライン対戦可能に！

前作『NFL2K』のネットワーク対応版。インターネットで最大8台のDCをつないで、オンライン対戦が楽しめる。通信による遅延はまったく問題ないとのこと。

NBA 2K1



開発：VISUAL CONCEPTS（USA）
発売：Sega（USA）
北米今秋発売予定

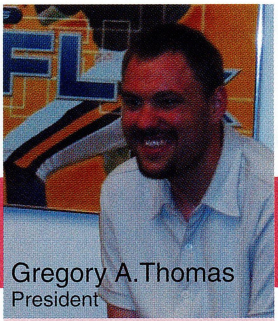
ネットでトーナメント

『NFL2K1』と同じく、『NBA2K』をネットワーク対応にしたもの。インターネットにつないで最大8人までいっしょにトーナメント戦を楽しむことができる。

さらに新作ネットワークタイトルも？

これまで一貫してスポーツゲームをリリースしてきたビジュアルコンセプトだが、右上のグレッグ社長のインタビューにもあるように、どうやらスポーツ以外のジャンルのゲームも何作か開発中らしい。ここで気になってくるのが、前号でもほんの少しだけ触れたオリジナルのオンラインゲームの存在。『2K1』シリーズで培ったネットワーク技術がどのように活かされるのか、大いに期待されるところだ。続報をお楽しみに。

そのつぎの作品のことも考えています



Gregory A.Thomas
President

グレゴリー A. トーマス。ビジュアルコンセプト社長兼セガ・オブ・アメリカ開発担当副社長。

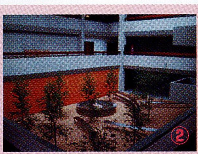
米DC業界をリードするソフトを開発し続けているビジュルコンセプト。社長のグレッグ氏に今後の展開について伺ったぞ。

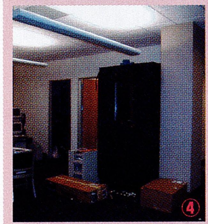
ビジュアルコンセプトのスタッフは現在71人いて、社内では4.25ラインの開発タイトルを抱えています。まず、『NFL 2K1』と『NBA 2K1』。このふたつは前作を通信対応させることを第一の目的として開発したもので、オンライン対戦モードでは通信による遅れをほとんど感じさせることなく、60フレームの映像で対戦が楽しめますよ。今回はネットワーク要素を中心に開発しましたが、もちろんそのつぎの作品のことも考えています。来年の『2K2』ではより内容面も強化し、育成や経営のような要素も取り入れてみたいですね。開発技術もどんどん蓄積されているので、いまの2倍以上のポリゴンで選手を表現したりすることも可能になるでしょう。

あとのタイトルについてはまだ詳しくお話できないのですが、ひとつはオンライン対応のオリジナルゲーム、0.25ラインというのはいまちょうど企画を話し合っているタイトルですね。ちなみにこれに関わっているスタッフはまだふたりだけです。そのほか、外部のメーカーと協力して進めているタイトルが3つ。ひとつはスポーツもの（『WORLD SERIES BASE BALL2K1』）で、残りのふたつはスポーツ以外のジャンルです。

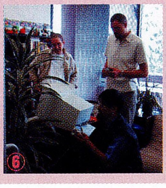
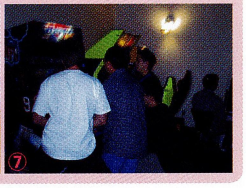
日本のゲームには斬新なスタイルのものが数多くあって、とても刺激を受けます。最近では『ルーマニア#203』、『スペースチャンネル5』、『東京バス案内』、『サンバDEアミーゴ』などがおもしろかったですね。『ルーマニア』は日本語のわかるスタッフの助けを借りながらプレイしたのですが、とても興味深く楽しめましたよ。

こんなのも見かけました①
ビジュアルコンセプツの巻



①静かな丘陵の上に立つオフィス。②社内には吹き抜けの中庭が。環境抜群です。③完成間もないモーションキャプチャースタジオ④音声収録に使ったという密閉ボックス。⑤ベランダからの風景。空気がうまい！⑥こっそりと遊ばせてもらいました。⑦社内にゲーセン？　いやいや、立派な資料室です。

EIDOS INTERACTIVE

アイドスインタラクティブ（英）
http://www.eidos.com/

過去の代表的なタイトル
Tomb Raiderシリーズ（PC/PS/DC/GB）
Daikatana（PC）
GEX3（PS）

『トゥーム』など10本以上開発

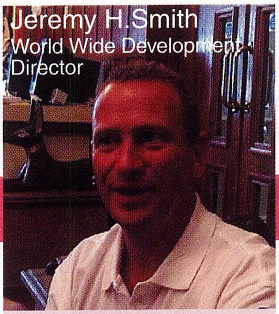
ここ数年大躍進をとげたアイドスはEAやアンフォグラム社などに続く世界の超大手だ。全世界2200万本の『トゥームレイダー』シリーズや『DOOM』のジョン・ロメロ氏による『大刀』などが代表作。3DOの有力ソフトハウス、クリスタルダイナミクス社もその傘下のひとつだ。

DCは続けるし、カプコンとも良好だね!!

『トゥームレイダー』で知られるコアデザイン社長であり、現在は親会社アイドスの開発責任者でもあるジェレミー氏を直撃!!

『トゥームレイダーⅣ』は日本でもようやく7月19日に、今回はカプコンから発売されます。彼らは本当にゲーム作りのプロフェッショナルな集団ですね。とくに岡本さんとは親しくさせてもらっていて、お互いいいゲームを作りたいね、とよく話していますよ。

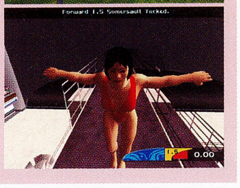
このシリーズは毎回本数が伸びてきたんですが、最近は欧米でのPS1版の落ち込みが激しいですね。DCやPS2が出てきたので、来年のクリスマスには新世代機に合わせた、まったく新しい『トゥーム』を発売しますよ。



ジェレミーH.スミス。コアデザイン社長兼アイドス開発担当責任者。コア第1弾はMDにも移植された。

Sydney 2000
シドニー

開発：ATD（UK）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米8月発売予定

唯一のシドニー五輪公式ゲーム!!

シドニー2000の名前が使用できる公式ゲームは全世界でこれだけ。競技は100メートル走、110メートルハードル、ハンマー投げ、槍投げ、3段飛び、棒高跳び、水泳100メートル自由形、競輪、スキート射撃、重量上げ、10メートルダイビング、カヤックなど。

Legacy of Kain : Soul Reaver II
レガシーオブケイン：ソウルリーバー

開発：Crystal Dynamics（USA）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米今冬発売予定

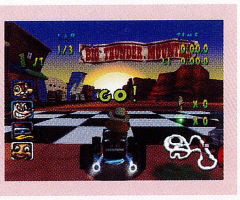



激ムズだが超かっこいいぞ

とてもかっこよい3Dアクションの第2弾。多くの新キャラが登場する。主人公のアクションはとても豊富で操作は複雑。難易度もかなり高い。プレイ中もデータを読み、ロード時間を感じさせない。画面右下にあるぐるぐるマークは体力ゲージ。

Walt Dsiney World Quet : MAGICAL RACING TOUR
ウォルト・ディズニーワールドカート：マジカルレーシングツアー

開発：Crystal Dynamics（USA）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米7月発売予定



ディズニーワールド・マジックキングダム（TDLのモデル）が舞台のレースゲーム。

Fighting Force 2
ファイティングフォース

開発：Core Design（UK）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米発売済み



アイドスDC参入第1弾。開発スタッフは『ベアナックル』の大ファンとのことだ。

Disney's 102 DALMATIANS
ディズニー 102 ダルマシアンズ

開発：Crystal Dynamics（USA）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米今冬発売予定



同名映画をもとにした3Dアクションアドベンチャー。ロンドンを舞台に子犬を救出。

Legacy of Kain : Soul Reaver
レガシーオブケイン：ソウルリーバー

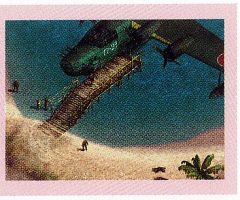
開発：Crystal Dynamics（USA）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米発売済み



魔界が舞台のアクション。PS1版は日本でもカプコンから発売予定になっている。

Commandos 2
コマンドー

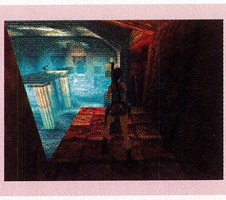
開発：Pyro Studios（Spain）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米今冬発売予定



DC版も開発中と噂の第二次世界大戦を題材にしたアクション。グラフィックがすごい。

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION
トゥームレイダーⅣ：ラストレベレーション

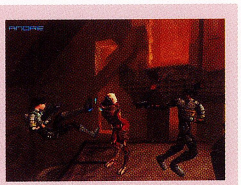
開発：Core Design　（UK）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米発売済



全世界で2200万本以上を販売したシリーズ第4弾。日本でもカプコンから7月発売予定。

Project Eden
プロジェクトエデン

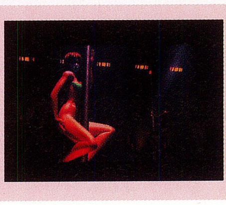
開発：Core Design（UK）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米今秋発売予定



コア社オリジナル『トゥーム』チームによる超期待作。DC版は発表されているが？

Omikron : The Nomad Soul
オミクロン：ノーマドソウル

開発：Quantic Dreams（France）
発売：EIDOS INTERACTIVE　北米6月発売予定



非常に独特な近未来サイバーパンク的世界感をもつ3Dアクションアドベンチャーだ。





LUCAS Arts
ルーカスアーツ(米)
http://www.lucasarts.com/

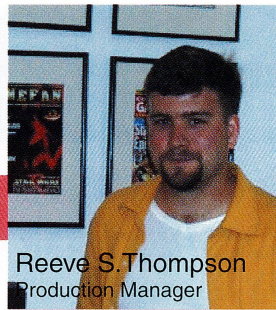
過去の代表的なタイトル
STAR WARS : SHADOWS OF THE EMPIRE (N64)
STAR WARS EPISODE I : JEDI POWER BATTLES (PS)
STAR WARS EPISODE I : RACER (DC)

ルーカスの世界をゲームで展開

ジョージ・ルーカス率いるルーカススタジオのゲーム部隊とも言えるのが、ルーカスアーツ社。『スター・ウォーズ』や『インディアナジョーンズ』の世界をテーマにしたPCゲームをメインに作り続けてきたが、昨年DCにも参入。今後はDC発のオリジナルタイトルに期待される。

DCはとてもよいプラットフォーム!

『スターウォーズ・エピソードI:レーサー』に続くDC作品の開発状況について、制作マネージャーのリーブ氏に伺った。


Reeve S.Thompson
Production Manager

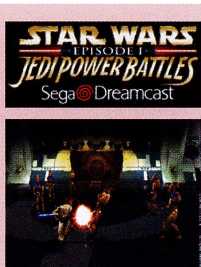
リーブS.トンプソン。DC版『エピソードIレーサー』などを手がけたプロダクションマネージャー。

PCと比べてDCは、最初からアナログコントローラーがついている点がすごくいいですね。今度、PSでも出した『スター・ウォーズ エピソードI:ジェダイ・パワー・バトル』のDC版を出します。DCのほうがずっとグラフィックがきれいだし、単なる移植ではなくいろいろな新しい要素を入れていますので、PS版よりもずっとすばらしいものになるでしょう。DCはとてもよいプラットフォームだと思っていますので、ルーカスアーツとしてもソフトを出していきたいですね。

STAR WARS EPISODE I : JEDI POWER BUTTLE
スター・ウォーズ エピソードI:ジェダイ・パワー・バトル

開発:LUCAS Arts (USA)
発売:LUCAS Arts (USA)
北米今秋発売予定

PSの同名アクションゲームの移植。若きオビワンらジェダイの騎士を操って敵を蹴散らす。



➡ジェダイの騎士の武器と言えばライトセーバー。ふつうに斬るほか敵弾をはじくことも可能。

INDIANA JONES and the INFERNAL MACHINE
インディアナ・ジョーンズ インフェルナルマシーン

開発:LUCAS Arts (USA)
発売:LUCAS Arts (USA)
北米来春発売予定

広大な3Dフィールドで冒険するアクションアドベンチャー。N64に続きDCでも発売決定。



➡メキシコやカザフスタンが冒険の舞台。社内にはイメージスケッチが多数飾られていたのだ。

Metro3D
メトロスリーディー(米)
http://www.metro3d.com/

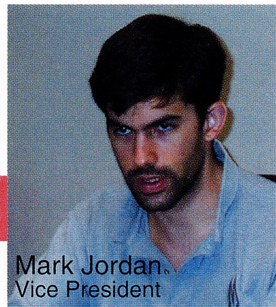
過去の代表的なタイトル
ARMADA (DC)

ネットで遠距離開発も実践

Metro3Dは24~25人のスタッフからなるサンフランシスコを拠点に、台湾やスウェーデンにも開発チームを持ち、インターネットを使って共同でゲームを開発しているという珍しいゲームメーカー。昨年11月に北米で発売された『アーマダ』は日本での発売予定もある。

長くつき合えるキャラクターを開発!

メトロ3Dの開発部長でもあるマーク氏に日本でのリリースも決まった『ダークエンジェル』について伺った。


Mark Jordan
Vice President

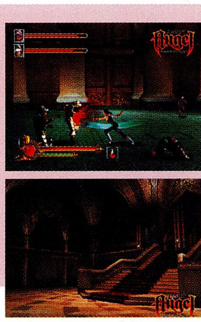
マーク・ジョーダン。メトロ3Dの副社長とゲーム部門のゼネラルマネージャーを兼任している。

DCでは『ダークエンジェル』のほうを推していきたいと思っています。『ダークエンジェル』を開発するときにとくに気を使ったのは、従来のゲームよりも長くプレイヤーとキャラクターとがつき合っていけるように考えることでした。たとえばキャラクターが剣を見つけたら、プレイヤーはそれを自分なりにカスタマイズして、自分だけの剣を持つキャラクターにすることができます。DC、PS2、X-Boxは程度が違うだけで皆すばらしい性能を持っているので、3機種ともやっていきたいです。

Dark Angel :Vampire Apocalypse
ダークエンジェル:ヴァンパイアアポカリプス

開発:Metro3D (USA)
発売:Metro3D (USA)
北米今秋発売予定

美しい女剣士アナが活躍するアクションRPG。光と影の演出がゴシックホラーの世界観を彩る。

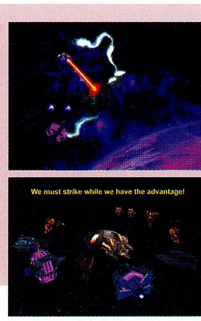


➡かなりアクション要素が強い。剣をカスタマイズすることで威力がさまざまに変化する。

ARMADA2:EXODUS
アーマダ2:エグゾダス

開発:Metro3D (USA)
発売:Metro3D (USA)
北米今秋発売予定

ネットワークにつなぐことで4人まで同時にオンライン対戦できるシューティング。ゲームシステムはかなりシンプルな感じだ。



➡同一空間上で4人までネット対戦できる。相手のエネルギーをなくせば勝ちというルール。

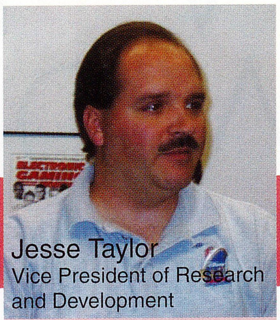
Namco Hometek

ナムコ・ホームテック(米)
http://www.namco.com

過去の代表的なタイトル
PAC-MAN WORLD (PS)

内作タイトルも年々増加中

おもに日本のソフトの翻訳を行ってきた米ナムコだが、数年まえから開発部隊を大幅に強化し、昨年初めての内作ソフトである『パックマンワールド』(PS用)をリリース。日本でもパックマン20周年記念として発売された同ソフトは、ヨーロッパ5ヵ国の言語でも発売されたという。今後のオリジナル内作タイトルに大きな期待が寄せられる会社だ。



Jesse Taylor
Vice President of Research and Development

ジェシー・テーラー。ナムコ・ホームテック(米ナムコ)リサーチ&ディベロップメント部門副社長。

北米でうまくいけば日本でも出したい

DC版『ソウルキャリバー』をはじめ、北米でも大人気のナムコ。現地で開発しているタイトルについて詳しく聞いてきたぞ!

アメリカのナムコのスタッフは80人ほどで、そのうち60人が開発についています。今年中には開発の人だけを増やして150人くらいにしたいですね。6年まえから外部を使って日本のソフトの翻訳をしていたのですが、2~3年まえからようやく内作にも着手し、PS用の『パックマンワールド』を開発しました。現在5つのプロジェクトが進行中で、PSは内部、DCと64は外部を使っておもにやっています。これらはすべて北米をターゲットに置いたもので、北米でうまくいけば日本などでも出したいところですね。

こちらでは『パックマン』が非常に人気なのですが、今度の『ミズ・パックマン』は迷路の世界が舞台で、オリジナルのゲームに近くなっています。DC、PS、N64版と合わせて、できれば今年の秋ごろには発売したいと思っています。

DCで開発中の『ナムコミュージアム』は、さきにPS用で出した同シリーズの中でいちばん人気のあった『1』と『3』のいいところだけをまとめたソフトです。DC版は他機種よりもプレイモードが多くなり、ネットワークを使ったスコアコンテストなども楽しめる予定です。DCはすごく能力のあるマシンなので、PS2に十分対抗していける力はあると思いますよ。

Ms.PAC-MAN MAZE MADNESS
ミズ・パックマン メイズマッドネス

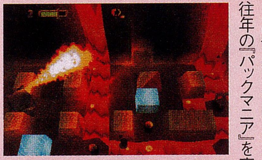
開発:NAMCO (USA)
発売:NAMCO (USA)
北米今秋発売予定

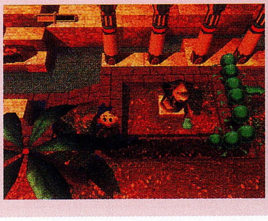
ミズ・パックマンが復活!

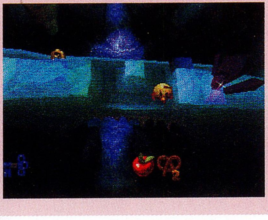
『ミズ・パックマン』とは15年以上まえに『パックマン』のマイナーチェンジ版として発売されたドットイート型ゲーム。そのミズ・パックマンが、今度は3D化された180以上もの迷路で冒険をくり広げる。目的はさらわれた博士とお姫様を助け出すこと。元祖『ミズ・パックマン』も収録予定。



←大きなリボンがトレードマークの女の子版パックマン。







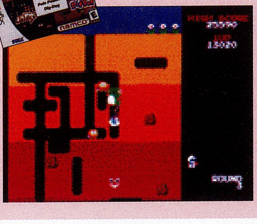
←高低差が演出された迷路には仕掛けがいっぱい。往年の『パックマニア』を豪華にした印象に近い?

NAMCO MUSEUM
ナムコミュージアム

開発:NAMCO (USA)
発売:NAMCO (USA)
北米今秋発売予定

『パックマン』、『ミズ・パックマン』、『ギャラガ』、『ギャラクシアン』、『ポールポジション』、『ディグダグ』の6タイトルを収録。ネットでスコアコンテストも開催予定。

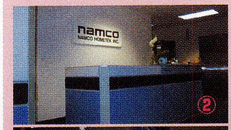


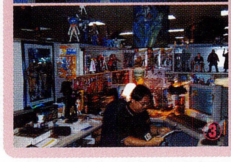


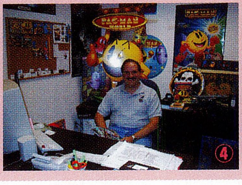
←さきに発売されたPS版のオイシイとこ取りのタイトルが詰まっている。

こんなもの見かけました②
ナムコ・ホームテックの巻







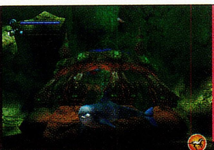




①青と白がさわやかな外観正面。②落ち着いたロビー。正面にはアーケード筐体もありました。③あるスタッフのデスク。一面に飾られたフィギュアの数が半端じゃない!④通称パックマンルーム。各国のグッズでいっぱい。⑤『ソウルキャリバー』の店頭用ポップ。北米でも超人気なのだ!

次号PART2へ続きます!!

本誌ならではの海外メーカー特集、いかがでしたか? 気になるソフトはありましたか? 技術的にも好み的にも、最近では日本と欧米の差は縮まりつつあります。アイデアやテクニックでは、日本よりも優れているクリエーターが多いのも事実。海外にも強いセガならではの楽しみですね。次号は『エコー・ザ・ドルフィン』のアパルーサ社など10社ほどを独占レポート予定です。



←MDの名作『エコー』はハンガリーで開発されている。



➡クレイブの美しいアクションRPG『ドラコナス』。



⬆ヨーロッパの新鋭ウォートグ社開発によるDC版『スターランサー』。

WORLD WIDE DC Vol.6

世界中で超盛り上がり!!
海外ドリームキャスト情報コーナー

『スペースチャンネル5』の反響をはじめ、本誌ならではの独自情報超満載だよ!!



北米でも大評判のうららと『スペースチャンネル5』

6月7日、ついに北米でも発売された『スペースチャンネル5』。売上的には超人気作『Tony Hawk's Pro Skater』に続いて2〜3位くらいだが当日の新聞1面に取り上げられたり、ロサンゼルスでは22日にアメリカ人うららによるイベントが開かれたりと、話題性は抜群なようだ。



Animated cyber-performers take the center stage in ads

Special effects create walking, talking 'people'

By Michael McCarthy
USA TODAY

NEW YORK — Actors striking against the advertising industry should look over their shoulders.

The ad industry is finding ways to replace these unhappy actors with their high-tech doppelgangers: virtual actors.

If this plot sounds like a remake of Invasion of the Body Snatchers, it's not science fiction.

Advertising executives say the strike by the Screen Actors Guild (SAG) and American Federation of Television and Radio Artists (AFTRA) is spurring some advertisers and ad agencies to accelerate efforts to create ads with more computer animation and less human talent.

The ad business has always used computer wizardry to push products. Coca-Cola, for example, had hit ad campaigns with the computer-generated Max Headroom in the '80s and polar bears in the '90s. Nissan delighted TV viewers with its animated ad, Toys, a few years ago, and Anheuser-Busch's talking frogs and lizards have been going strong for five years.

But special-effects technology is now developing to the stage where advertisers are able to

Ooh-la-la! Sega's digital spokeswoman, Ulala was taken from the game Space Channel 5. She'll star in a $135 million ad campaign.

do more than make cute toys or animals. They are creating walking, talking pitchmen and pitchwomen that could soon be indistinguishable from human actors.

"Real actors are going to find themselves in increasing competition with cyber-performers," warns Mark DiMassimo, creative director of DiMassimo Brand Advertising. "We are going to see a 100% virtual spokesperson in the next year."

Please see COVER STORY next page ▸

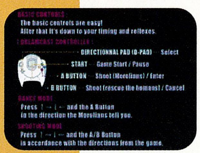
⬅発売当日の現地新聞USAトゥデイ。1面下部に斬新な話題作として大きく報じられている。



⬆タイトル画面。日本版との違いはゲーム名の英語表記だけ。



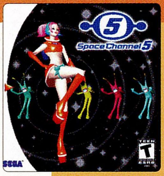
⬆モロ星人はMorolian、シチョーリツはView Ratingに。



⬆さすがにTUTORIALの「ともだちにきくモロ〜」は変更された。

北米版の内容は声優の変更と英語表示以外、基本的に日本版と同じ。細かいところではロード中の"MOROADING"のRがLに変わっていたりする。セガの水口プロデューサーは「アメリカで発売できて本当にうれしいです。アメリカでは、いろんなメディアがうららを積極的に取り上げてくれていますが、期待と不安で夜も眠れません(ウソ)」ですって!?

うららが動くパッケージ





➡豪華なホログラムパッケージ。4段階にうららが動くファン必携もの!!



MTVにも登場予定のうららがアメリカでも活躍!!

Space Channel 5

開発：Sega(Japan) 発売：Sega(USA) 北米6月7日発売済み

DC Schedule in USA

6/14	Nightmare Creatures 2	Konami
6/14	Super Magnetic Neo*	CRAVE
6/14	TECH ROMANCER(キカイオー)*	TOMMO
6/21	Draconus: Cult of the Wyrm	CRAVE
6/22	GIGA WING*	TOMMO
6/22	South Park Rally	Acclaim
6/22	Street Fighter 3: Double Impact*	CAPCOM
6/24	Omikron	EIDOS
6/28	Caesars Palace 2000	INTERPLAY
6/28	MAG FORCE RACING	CRAVE
6/28	MIDWAY ARCADE FLASHBACK	MIDWAY
6/28	SPIRIT OF SPEED 1937	Acclaim
6/28	Wacky Races	INFOGRAMES
6/29	Evolution 2*	Ubi Soft
6/29	Fur Fighters	Acclaim
6/30	Marvel vs. Capcom 2*	CAPCOM
7/01	Disney World Magical Racing Tour	EIDOS
7/01	Silver	INFOGRAMES
7/01	The King of Fighters '99*	SNK
7/01	Toy Story 2	ACTIVISION
7/12	DEMOLITION RACER	INFOGRAMES
7/12	The Ring*	INFOGRAMES
7/12	Virtua Tennis	Sega
7/12	World Series Baseball 2K1	Sega
7/16	Bleem! for Dreamcast	Bleem
7/16	DEEP FIGHTER	Ubi Soft

※ 6月19日現在。編集部独自調査。予定は変更される可能性があります。*印は日本発売済みのソフトです。

アメリカのゲームジャーナリストに聞く『Space Channel 5』の印象は？



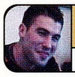
家に帰っても、ガールフレンドと毎日プレイしているよ!!
Chris Charla, DCM Editor in Chief

うららは驚異的、アメージングだね。ぼくのガールフレンドもうららを愛していて、冷蔵庫の扉にはマグネットまで貼ってあるよ。彼女の友だちもみんな『ベロニカ』を無視して徹夜で『チャンネル5』ばっかやっている。サンフランシスコでは、うららはアンダーグランドなスターになりつつあると思うよ。両方持っているけれど、日本版のほうがエキゾチックな感じがするな。



誰でも気軽に楽しめる水口さんチームの芸術的作品ですね!!
Francesca Reyes, DCM Senior Editor

『チャンネル5』は、とてもユーザーフレンドリーなゲームなんだと思います。というのは、ふだんはゲームを遊ばない人たちがすぐに楽しんでいるから。水口さんたちのたいへんな努力の結果、こんなすばらしいアートになったんだと思います。



愛している!! ぼくと結婚してくれよ、うらら。本気だぜ!!
Evan Shamoon, DCM Staff Writer

うららは、いままででもっともカッコいいキャラクターのひとりだね。独創的だし。もしもゲームキャラと結婚できるなら。ぼくは絶対にうららとだよ、ホント。あ、もちろん、ゲームもおもしろいよ。



唯一の問題点は翻訳と声優の演技。日本版のほうがいいね!!
Jorg S. Tittel, Game Journalist/Actor

やっぱり『チャンネル5』は最高だよね！誰でも5分遊べば、その斬新さと楽しさのとりこになっちゃっているよ。アメリカ版のパッケージもいいし。日本のファンも観るべきだな。欲しくなるから(笑)。すべてのゲーマーの棚に並ぶべき名作だよ。まえも言ったけど、声優の演技と翻訳は日本版のほうがユニークで好きなんだけどね。



アメリカではとっても重要な番組MTVアワードに出演しますね。
Jun Sakai Gamer's Repubric Editor

カワイイうららがちょっぴりお色気ムードで踊るこの『チャンネル5』は、『パラッパ』が全米を風靡してから久々のヒット作になりそうな気がする。セガ・オブ・アメリカはMTVにおいてもすでにこのゲームの宣伝を始めているけれど、今年の夏の1億3500万ドルもかけたDCキャンペーンの主役にもうららを起用するらしい。さらには9月7日のMTV Video Music Awardでは、バーチャルニュースキャスターとしてうららが登場するそうですよ。



超COOLなTV-CM 興奮して舞台に上がったモロ星人をシュートしちゃうCM!!

今号の注目作は

『ナイトメアクリーチャーズ2』

左の発売スケジュールのように、アメリカでも夏休みまえに多くのソフトが予定されている。発売済みタイトルの注目作は、日本でもコナミから発売予定の『Nightmare Creatures II』。開発はフランスのKalisto。前作はPS1用としてSCEから発売されたホラー3Dアクション。19世紀のロンドンやパリを舞台に、血がドバドバと飛び散る豪快なアクションだ。操作性なども改善されている。



⬅暴力表現はオプションで変更可。闘い続けるセラピー？モードも。

海外よもやま話

『エコー・ザ・ドルフィン』が6月16日にセガ・ヨーロッパより欧州先行発売された(日本は今夏発売予定)。ヨーロッパ人によるヨーロッパ向けソフトとしてハンガリー(本社はアメリカ)のアパルーサ社が開発。「グラフィックは『シェンムー』に匹敵するくらいすばらしいよ。でもゲーム性は独特だから、ゾンビをなぎ倒すことしか望まないようなゲーマーには想像できない内容だね。女性は、ぼくのお母さん(!!)を含めてみんな大好きだと言っているけど。これはもう個人の好みだからね」と、ドイツのオフィシャルDCマガジン編集者マルクス・ヘルマンドルファー氏。

※DCM…Official Sega Dreamcast Magazine US
(アメリカのオフィシャルセガドリームキャストマガジン)

玉石混交の海外周辺機器レポート❶
ビジュアルメモリ&ぷるぷるパック

海外ではさまざまな周辺機器が各社から独自に発売されている。コントローラーやビジュアルメモリ類はその大半が日本のDCでも使用可能だが、セガの正式な許諾を受けていない製品も多く、当然日本でのサポートも受けられない。今回紹介するVMやぷるぷるぱっく類もそうだがDCの人気を実証するかのように、じつに多彩な製品がある。セガ純正品以外の海外VMのほとんどは液晶がないかわりに、容量を増やしたり価格が安くなっている。容量を増やすといっても、200ブロックずつボタンで切り替えるため少々使いにくい。ぷるぷるぱっく類のなかには、200ブロックのセーブ可能なものとか、振動と同時に赤く点滅するなんてものまである。





Visual Mega Memory Card (Interact)

⬅最近インターラクトから発売された純正以外では珍しい液晶画面つきVM。29.99ドル。



Smart Memory 16Meg (CCL)

⬅ボタンで切り替えるとVM16個分のセーブが可能だがもちろんセガ未許諾品なので注意。

種類	発売元	商品名	価格	容量	液晶	振動	特徴
ビジュアルメモリ	SEGA	❶ Visual Memory Unit	24.99	200	○	—	セガ純正VM。日本のVMとの違いは、表示が英語なことだけ。
	Mad Catz	❷ Memory Unit	19.99	200	—	—	200ブロックで液晶なしだが、純正より$5安い。当初より発売。
	nyKO	❸ MEMORY>PAKx2	20.99	400	—	—	容量2倍で液晶なしだが、純正より$4安い。スケルトンカラー。
	InterAct	❹ Mega Memory Card	24.99	800	—	—	容量は4倍もあるが液晶はない。しかし価格はセガ純正品と同じ。
	Pelican	❺ 4xGENUINE DC MEMORY CARD	34.95	800	—	—	容量4倍で液晶なし。純正より約$10高いがPCとの接続可能。
ぷるぷるぱっく	SEGA	❻ Jump Pack	19.95	—	—	○	セガ純正品。日本のぷるぷるぱっくとの違いはない。
	Mad Catz	❼ Force Pack	14.99	—	—	○	振動と同時に赤いランプが点滅する。純正より$5安い。当初より発売。
	nyKO	❽ THUNDER>PAK	9.95	—	—	○	スケルトンカラーで、セガの純正品よりも$10も安い。
	InterAct	❾ Termor Pak Plus	22.99	200	—	○	純正より約$3高いが200ブロック分のセーブも可能というお得なアイテム。

※価格の単位はアメリカドル（US$）です。また、価格は編集部員が実際に購入したときのものです。

海外よもやま話

左で紹介している以外にも海外ではいろんなビジュアルメモリが出ている。液晶がないVM（Vはつかないね、正確には。ビジュアルがないんだから（笑））が多い理由は、アメリカ人はとにかく安いのが好きなためと、日本ほど液晶を活用したソフトが少ないため。生産にも時間がかかるし。逆に言うと日本のユーザーとしては使いにくい。パソコンと接続してデータを保存できるVMもあるが、セガ未許諾製品。もともと海外用製品だし当然サポートは受けられないので注意。メモリーつきのぷるぷるぱっくは便利そうだけど、振動と同時に赤く点滅するのは使ってみても効果は？　香港にはコントローラーのLRボタン用交換部品なんてものまで売っていたりして、海外はあやしいモノばかり。

マスダミホの 海外ってどうなのよん♥



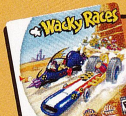
セガで海外PRを担当する、入社2年め、ニューヨーク育ちの阪神ファン!?

福山雅治から思い出す、シシシシシと笑うケンケン!!

いま福山雅治の「桜坂」ってすごい人気ありますよね〜。この曲の舞台となってる田園調布の桜坂もカップルたちのデートスポットになってるんですって。私も行ってみようかしら。福山といえばその昔『一つ屋根の下』という感動的なテレビドラマに出演していて、「シシシシシ!」というケンケンの笑いかたを真似するのが流行ってましたよね〜。あれもうずいぶん昔の話だな〜なんて桜坂を聴きながらしみじみ思いふけっていたその瞬間!!　ん？　ここにもケンケンだー！

そう、これ『Wacky Races』というInfogramesから出るドリームキャスト用のカートレースゲームなんですけど、いま海外誌や海外サイトではけっこう注目されているんですよね。海外の子供たちはこのマンガを見て育ったといっても過言ではないので、その懐かしさもあいまって人気の的をうっているのでしょうか。ケンケンと彼の仲間たちが登場し、11種類もあるユニークな乗り物から好きなものを選び、それに乗ってそれぞれの技をフルに活用しながらどんな手を使ってでもレースに勝つぞ、という誰にでも簡単に楽しんでいただけるかわいいゲームです。ワッキーカップ、タイムトライアルなど全部で遊べるモードは3種類プラスいろいろと隠されているみたい。ゲーム自体はもちろんのこと、さらに注目すべきなのはそのグラフィック。『ジェットセットラジオ』みたいな感じといえばいいのでしょうか、3Dだけどマンガっぽい感じで、たぶんその絵のタッチが余計にキャラクターにマッチしているのだと思います。どちらもDCの性能を活かした楽しくきれいなグラフィックで、ゲームをより一層盛りあげてくれますよね。

ヨーロッパ発のタイトルで、ヨーロッパでの発売は6月28日です。ケンケンブーム再びか!?　シシシシ!



往年の人気アニメ「チキチキマシーン猛レース」
Wacky Races

発売：Infogrames（France）　開発：Infogrames Sheffield House（UK）　北米6月28日発売予定

日本でも大人気だったハンナ・バーバラ原作のアニメ『チキチキマシーン猛レース』。岩石オープンやポッポSLといった10台のマシンの特徴をアニメ同様に再現したハチャメチャなレースが展開する。それでいて操作性もなかなかいいぞ!!





⬅⬇スカイキッドブラック魔王も出ないかしらん、なんて!?

籠谷クリストフの
ワールド🌐ワイドゲーム事情

低年齢層のユーザーも獲得しつつあるドリームキャスト



日・英・仏語を自在に操り、USA Sega Official DC Magazineをはじめ世界中の各誌で活躍中。

全世界で550万台以上も売れているドリームキャストは、先日のE3ショウでも多くの大手ゲームメーカーからの賛同を得ることができた。まずFoxは『Planet of Apes（猿の惑星）』や『Alien Resurrection』、『Titan AE』といった有名なタイトルのDC版を発表。そしてマイクロソフトはあの『エイジオブエンパイアII』を、コナミとの同意を得てDCに移植することを決定した。それは家庭用に特別開発され、DC用のキーボードやマウスにも対応、ネットワーク対戦も可能になるだろう。さらにディズニーはサードパーティーを通してDC用に有名タイトルを開発することを発表した。その第1弾は『マリオカート』のようなタイプのゲームになるという。

セガは有名各社からの支持を受けて、それは確固たるイメージとして存在している。さらにはディズニーのカタログに載ることにより、DCは低年齢層のユーザーも対象に広げることができた。同様にアクレイムも子供向けのアクションゲーム、はBizarre Creations開発による『Fur Fighters』を発売する。

『Fur Fighters』はもっとも奇妙な、けれどもオリジナリティーあふれるゲームだ。プレイヤーは6種類のFur Animals—毛皮をまとった動物のうちのひとつを選んで操作する。彼らの目的は邪悪なヴィゴー将軍を倒し、とらわれの家族を救出すること。動物にはそれぞれ特徴があり、異なるアクションが可能だ。たとえば、犬は穴を掘り、ネコは壁を登り、ペンギンは泳ぐ、というように。銃や手榴弾、レーザーガンといった武器はもちろん、広いエリアを攻撃できるナパーム弾や冷凍爆弾といったものもある。

とてもカラフルなグラフィックで、キャラの動きやデザインは子供向けのマンガのようだ。かなり戦闘的な内容にもかかわらず、血やショッキングな映像は出てこない。そのこまかい設定は「スターウォーズ」や『バイオハザード』といった有名な映画やゲームを連想させる部分もある。

ステージの構成は、建設現場や宇宙ステーション、雪景色などバラエティーに富んでいる。1ステージをクリアーするには、ちょっとしたミニゲームを含めると1時間30分から2時間ほどもかかる。1レベルをクリアーするには、ステージの各所に置かれた金塊を50〜60パーセント集めなければならない。もちろんすべて集めればスペシャルステージに行くことができる。4人までの同時プレイも可能だが、ネットワーク対戦ができるかどうかは、まだ未定だ。



6種類のキャラで広大なステージを探索するアクション
Fur Fighters

発売：Acclaim（USA）　開発：Bizarre Creations（UK）　北米6月29日発売予定

日本でもセガから発売予定の『M-SR』と同じイギリスのビザーレクリエーションが開発。N64版『テュロック』や『バンジョー＆カズーイ』のようなテイストをもつ、壮大なスケールのアクション。見た目とは逆に難易度が高く操作方法もちょっと独特だが、かなりやり応えのあるゲームに仕上がっている。



⬆すべてのアイテムを集めようとしたら、何十時間かかるかわからない。





恒例 海外レアグッズプレゼント!!

セガ・オブ・アメリカがDC本体予約者に配布したオリジナルブラックTシャツを1名様にプレゼント。次号予告（P162）のあて先に欲しい商品番号を記載のうえ「ファミ通DC WWDC⑥プレゼント」あてでご応募ください。7月14日当日消印有効。プレゼント当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

※関連Web：Sega of America　http://www.sega.com/sega/index.html
Infogrames　http://www.infogrames.net/games/
Acclaim　http://www.acclaim.com/



瓜生貴士 SEGA × 高橋ピョン太 ISAO

ネット社会の"ふつうの生活"

21世紀直前の我我のコミュニケーションのありかたを、劇的に変えてしまったインターネット。だが、そこはまだ未知の大陸。蜜もあれば毒もある。進化途上のネット社会を、とびきりおもしろくしてくれるふたりの仕掛け人が語るネットワークの近未来がここに。

～ファミ通ドリームキャスト トークLive! in 名古屋から～

瓜生　セガがご存じのように分社しますが、いまは第7ソフトでプロデューサーをやっています。僕は、セガに来てまだ2年です。『あつまれ！ ぐるぐる温泉』（以下『ぐるぐる温泉』）が、セガでの2本目。海外を入れても3本ですね。いまは『ぐるぐる温泉』のつぎのシリーズになるものをやっているのと、ソフトだけじゃなくて、これからはネットを中心にどうやっていこうかなっていうビジネスや企画面の仕事をしています。

高橋　はじめまして。僕のほうは、もともとアスキーという会社にいて雑誌の編集をしてました。僕も2年ぐらいまえにセガに出向という形で、ネットワークでおもしろいことができないかということで参加しまして、現在イサオというところに移って、毎日"Daily DC News"というメールマガジンを中心にやってます。基本的には、コンピューターとドリームキャストと、インターネットにつながる端末で何がおもしろいのか、遊ぶ側に立った内容で、ゲームとかを応援していきながら、皆さんの役に立つ記事作りをしています。

瓜生　メールマガジンって毎日ですよね。

高橋　土日以外平日は毎日。

瓜生　すごいと思います。僕もいち読者として読んでいるんですけど、あれは相当すごいな。

高橋　毎日10キロぐらいのメールなんですけど、これを発行するには、ふだんからネット上に何かないかな、という感じで考えてないとできなかったりするんですが、でも毎日やらないと意味がないと思ってまして、それがネットのよさかなって。

瓜生（会場の人たちに向かって）どのくらいの人が"Daily DC News"を読んでますか?

（8割近くの人が手を上げる）

瓜生　わっ、すっごい多いじゃないですか。あの中の有名人の誕生日もおもしろいですよね。

高橋　あれも最初はその日の誕生日の人しか載せてなかったんです



瓜生貴士

うりうたかし　Takashi Uriu
セガ・エンタープライゼス
第7ソフト研究開発部
プロデューサー

セガ9研水口さんに引っ張られて2年まえにセガへ。『あつまれ！　ぐるぐる温泉』を手がける。第7ソフト研究開発部は7月1日からはオーバーワークスとしてセガから分社予定。人を楽しませるのがじょうず。

けど、土日はどうなんだ、とか、今日言われても夜知ったんじゃ、今日のネタに使えない、ということで、今日とつぎの日をいまは掲載しています。

瓜生　連休は1週間ぶんぐらい載ってましたよね(笑)。

高橋　あれも読者の方からの要望で、ああいう形になったんですよ。あと、読者の方には声優さんのファンの人も多くて、何月何日は○○さんの誕生日なので、そこんとこよろしく、という要望も来ます。5月30日は『スペースチャンネル5』のうららの誕生日だそうで、9研の人から、うららちゃんの誕生日よろしくって。

瓜生　それって反則じゃないの？

高橋　でもその人も読者なんで……(笑)。入れましたよ。

瓜生　じゃ、僕も。

高橋　『ぐるぐる温泉』のキャラって誕生日あるんですか？

瓜生　あります、あります。全部設定があるんですよ。

高橋　ああ、そうなんですか。なんか、読者とのコミュニケーションだけじゃなくて社内のコミュニケーションになってたりすることもあったりしてね。"Daily DC News"は本来、セガの広報からリリースみたいなものをもらってそれを記事にするんですけど、そうするとセガのネタで、しかも言われたとおりにしかできないので、我々はあえてそれを突っぱねて、自分たちで捜して、読者と同じようにインターネットからニュースを見つけてるんですよ。そういうノリです。セガの中だけどスタンスはニュートラル。ひとつのメディアとして、メールマガジンを会社内に確立した以上、会社の言われたとおりというのには、どうも納得いかないですよね。

制作者が介入する部分、非介入の部分

瓜生　僕は線引きをしていて、クリエイティブなことをやっている以上、僕らの中にあるものをなんらかの形で伝えているわけですよね。僕ら側があるから成り立っている部分がある。ところが『ぐるぐる温泉』みたいにコミュニティーができちゃうと、そこはそのコミュニティーの自立性の世界なんですよね。僕らが、じゃここはこういう人たちだけ集まって、こういう話をして、こういう遊びをしよう、と決めるようなことは絶対あっちゃいけない。だから、そのコミュニティーの要求、たとえばメンテ時間はみんなが集まるのに不便だから変えてよ、ということは「わかったわかった僕らができることはやりましょう」と言ってやるんです。でも、僕らが伝えたいんだって意図的にやってる部分に関しては、変えろっと言われても、絶対変えない。もしかしたら聞く耳を持たないかもしれない。

高橋　多分、それがないとクリエーターじゃないとう気がしますね。ネットワークゲームの中でクリエーターが作ってくれたものを利用して遊んでいるうちに、ああこのシステムありがとう、というような感謝の気持ちがわいてきたりする。僕はいち個人として『ぐるぐる温泉』で最初にハマッたのが、名刺交換なんですよ。あれがあるかないか、はネットワークゲームとしては大きいかな、と思う。で、そのあるかないかというところを準備する段階で、きっと迷ったりすると思うんですけど、あれがしっかりついているというのは、ネットワークコミュニティーをしっかり考えている人が作っているというのが感じられて、ユーザーとしてはうれしいですね。

ネットブルーの解決策としてのディズニーランド

瓜生　いま"温泉放送局"というのをホームページ上でやっていて、みなさんが書き込んでくれてて、僕とかアシスタントがレスをつけたものだけが出ているんですけど、相当な内容の書き込みがある。いつかあれを書籍でも何でもいいですから『裏ぐるぐる温泉』とかで出すとおもしろいかな、と思ってます。すごく熱が伝わってくるっていうか、僕らも真剣に向かっているつもりなんだけど、すごくくだらないミスを犯したりとか、あるじゃないですか。そういうのに対するリアクションがものすごくダイレクトに来るので、ほんと毎日たすきを締め直してます。

高橋　そういうのはありますよね。けっこう僕が雑誌をやっていたときも、アンケートはがき見てて、やっぱりダイレクトにこれはダメだとか、これじゃいけないって来てた。それがメールになると毎日ですから、それをほんとに気にしていると、なんか精神的に落ち込んじゃいますね。

瓜生　なりますね。ネットブルーってヤツですかね。

高橋　だから一般のユーザーの方がBBSに入って、やりとりしている中でも、ネットでちょっと書き込んだだけなのに「そうじゃないだろう。バカヤロー」みたいな感じで言われたりすることがあって、じつはそれは我々の場合は慣れているんで何とも思わないんだけど、初めてネットをやった人たちからすると、もう絶対ネットはやらないってことになっちゃったりしてるみたいですね。あんまり気にしちゃいけない部分とか、じつはネット上であったりするのかなって思うんですけどね。

高橋ピョン太

たかはしぴょんた　Pyonta Takahashi
イサオ
ネットワークコンテンツ研究開発部
Daily DC News編集長

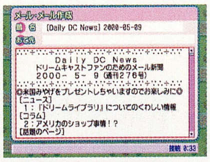
元"Login"編集長。ドリームキャスト発売でアスキーから、彼の先代"Login"編集長の河野真太郎氏とセガのネットワークの部署に出向。同部署が分社してイサオとなり現在に至る。無類のネットワークゲーム好き。





あつまれ！ ぐるぐる温泉

1999年9月23日発売。4800円。麻雀、トランプ(七並べ、大富豪、ナポレオン)、将棋がオフラインはもちろん、オンラインのネットワーク対戦ができる。ロビーでも、ゲーム中でもチャットが可能。



Daily DC News

ドリームキャストが発売になってスタートしたメールマガジン。土日祝日以外は毎日配信。その日の誕生日の人、ドリームキャストに関するニュース、おもしろいホームページ紹介など盛りだくさん。



あつまれ！ ぐるぐる温泉ぷち

『ドリームパスポート3』で楽しめる。製品版『あつまれ！　ぐるぐる温泉』のトランプがすべてオフラインで遊べるほか、オンラインでは"大富豪"が楽しめる。10万人大会など企画も楽しい。

Talk Live in NAGOYA

ネット社会の"ふつうの生活"

瓜生貴士 SEGA × 高橋ピョン太 ISAO



瓜生 めし食えないぐらい落ち込んだりしたことがありますよね。あのね、これ河野さんからの受け売りなんだけど、けっこう町の中で素行が悪い人をディズニーランドに連れて行くと、みんないい子になって、ちゃんとおとなしく列に並ぶし、ミッキーと笑顔で写真を撮っちゃうし。ところが外に一歩出ると、道路にはつばをはくし、タバコはポイ捨てするし。だからあれって、ディズニーランドの仕掛けの勝ちなんですよね。だからそういう雰囲気作りも必要かなって。たとえば画面に出ている情報、色合いだったり、文字の量だったり、文字もカチカチのフォントじゃなくて、かわいい丸文字みたいなのだったりしたらいいのかなって。丸文字で、「死ね♥」だったらまだ助かるかな(笑)。

高橋 「うっ!」とか死ぬまねができたりするかもしれませんね。そういう意味だと、『ぐるぐる温泉』の自分の顔を変えられるじゃないですか。しかも動物になったりしますよね。あれはディズニーランドっぽいですね。

プロバイダー料金、高い安いは使いかた次第

瓜生 あのね、今回けっこう残念だったのが、ユーザーからのメールで「イサオが有料化だ!? ふざけんな、もうネットをやめる」というようなのがあった。でも、それは違うんじゃないかな、と思うんですよ。ネットをやりたかったら絶対どっかでお金がかかる。そこの部分はしょうがないかな、と。

高橋 それは言えますよね。有料になって怒ったユーザーの方もいれば、逆にいままでよく無料で持ちましたね、ありがとうございます、みたいな人もいて。ほんとにネットワークをやっていれば、電話代とプロバイダー料金ってかかんないほうが、ある部分変な感じがしますよね。個人的には。

瓜生 僕らはこれまで守られていた立場で、プロバイダーがタダだから電話代ぐらいだったらいいか、みたいな形でね。でも有料化になると「いやプロバイダー代を払っても、"温泉"に行きたい」と言わせなきゃならない。だから相当次回作もちゃんと勝負しないといけないな、と思ってる。

高橋 あとインターネットのよさがわかっていただけた方には、生活の、たとえば学校とか、会社なんかでも役に立つようなメディアだと思うんですよ。仕事で何かわかんないことがあったらインターネットで調べるとわりと楽に情報が手に入るじゃないですか。そういう使いかたがわかった人にとっては、その料金も高くはないなと思うんで、逆に有料になったらやめますっていう人はあんまり活用してなかった方なんで、逆にほんとに活用できないんであれば、あえてインターネットに入るのはもったいないかもしれませんね。

"ネットワークで何ができるか"の3歩先を歩きたい

瓜生 次回作はいま作ってます。あのね、人を集めてゲームができたら楽しいな、というのを作っても、そんなの3年まえにやっておくべきことなんですよね。僕はネットワークゲームが世の中に出てきてから、とくに最近発表されているものを見たって、ひとつも新しいと思えないし、みんな2〜3年ぐらいまえにはプロトタイプが出ていて、やっといま形になってきた。やっとその方法論が整ったかな、という感じ。これは完全に僕らの頭が技術より先に行っている状態なんです。ただ、もう少しすると、僕らの頭を技術が追い越す瞬間が来るので、その瞬間にぴったりと足並みをそろえて、技術にぴったりマッチした企画を出す。これが僕のつぎのねらいです。で、つぎの『ぐるぐる温泉2』、『2』って名前になるかどうかは別として、具体的に何をやるのかっていうのはまだいまは言えないんですけど、ドリームキャストのゲームはこうあるべきとか、ネットゲームってこういうもんだね、とかそういったものを2歩も3歩も飛び越えたものを考えています。その青写真は書きました。多分冬ぐらいには発表できるかな。ちょっと余裕の発言をすると『ぐるぐる温泉』という方法論は、もう世の中に見せたので、ああいうやりかたをすれば、ある程度成功することを見せたつもりですから、いろんな人たちがやると思うんですよ。それを僕らがもう1回同じことをやる必要はなくて、僕らはほかの人たちがそこに来たときに、もう2歩も3歩も先に行っていたい。まあ、これは目標ですね。

高橋 僕のほうの具体的なことでやっているのは、いまisao.netという『ドリームパスポート3』を立ち上げて最初につながるページがあるんですが、そのページのもう1個裏側というますか、もう1個別に"ISAO Magazine Today"と言ってこれもデイリーなんですが、リンク集を作ろうと思っているんですね。いまisao.netにリンク集があるんですけど、ああいう形のものじゃなくて、たとえば、この人が選んだらこういう形になるっていうようなリンク集をいっぱい作ってそれをみんなに見てもらって、その人が紹介しているんだったら見てみようかなっというような雰囲気になるページを企画中です。それから、みんなでネットワーク上を徘徊するようなそういうノリの遊びみたいなものをいよいよ始めようかな、と考えています。もうひとつ、いままでに体験したことないような新しい遊びをメールとWebを使って実験したいなっと思っています。まあ、言えるのはこのぐらいで。

オレにも喋らせろ！in 名古屋

どしゃぶりの雨にもめげず熱い発言は続いた

手羽先、味噌かつ、エビフライの名古屋でのトークライブは、つねに熱心な読者が詰めかけて熱気あふれるのだが、今回はトークライブ初の夕方開催ということで、集まった人々はけっこうアダルト。大人っぽーい雰囲気であった。ライブが終わりQ&Aに突入すると、高田さんという女性から入交さんの退陣について、するどい質問が。入交さんってゲームショウとかで見かけるといっしょに写真撮ってほしいと思うけど、大川さんじゃ……ということであった。けっこう入交さんのファンって多いんですよと、高橋氏がフォロー。でも、社長がゲームを作るわけじゃないから、とクールに瓜生氏。

E3でのドリームキャストの反応を聞かれた両氏は、ネットワーク対応がアメリカではすごくスムースに受け入れられていて、公平に見てもマジ盛り上がっていたとのこと。通信機能のないPS2はつらそうだった、との報告も。そのほか、うずまきファンから復活のラブコールやら、ビジュアルメモリの節約法とか、とても誌面には書けない内容もあり、時間オーバーの名古屋ライブなのでありました。



入交さんの退陣に関して質問をした高田千里さん。アンケート項目にあるゲーム機全部持っている強者ゲーマーである。



寺元陶陽さんは「しおりって2ブロックも使うので、サーバーのほうにしおりを置けるようにしてほしい」と要望。



以前dricas.comのドリガバンのコーナーにあった4コマ"うずまきちゃん"の復活を高橋氏に頼んだ奥田薫さん。

世界のサカモト＆世田谷の西が贈る

ちょっとだけ『L.O.L.』 by e-mail 連載 第9回

【このコラムの読みかた】
このコラムは、西健一氏（赤い文字）と坂本龍一氏（青い文字）の御ふたりが実際に交わした9通の電子メールをもとに構成されています。この文章は、返信を重ねていくという電子メールならではの文法に従い、ふつうに読む、①を全部読んでから②を読むというような2種類の読みかたが可能です。「Ⓢ」は各メールの1通目という意味です。

西 健一 Kenichi Nishi
ゲームデザイナー、シナリオライター。大手ゲームメーカーを経てゲームクリエイター集団ラブデリックを設立。代表作はプレイステーション版『moon』『とんでもクライシス！』など。現在ドリームキャスト版『L.O.L.』を製作中。東京都世田谷区に愛犬と住んでいたが、現在は南青山在住。（写真左）



坂本 龍一 Ryuichi Sakamoto
1978年高橋幸宏、細野晴臣とYMOを結成。「戦場のメリークリスマス」「THE LAST EMPEROR」等の音楽も担当、アカデミー賞やグラミー賞を受賞する。『L.O.L.』では作曲はもちろん、企画者のひとりとして、プロデュースも担当する。「教授」のニックネームで知られている。（写真右）

①Ⓢ西です。こんにちわ。前回は時間がなくてお休みしました。ごめんなさい。
ところで、ついに『L.O.L.』もデバッグがはじまりました!!
└②Ⓢいよいよ最終段階ってことですか??
├③Ⓢそうです!!!　ついに＆やっとここまで来た。
└あとはバグと格闘するのみ。でもデバッグがまた大変(＾＾;
├④Ⓢここまできたら、もうひき返せない。(^^;
└ひき返すつもりは、ないだろうけど。(^^;
├⑤Ⓢそりゃそうですよ!!　もう前進あるのみ!!!　いろいろ言いたいこと＆
├思ったこと＆考えたことがテキストレスの世界で語られています。
├何人かテストプレイした人のレスポンスが返ってきてますが、
├みんな感じかたはいろいろなようで、そのレスポンスがおもしろいんですよ。
└こんど、まとめて送ります。
└⑥Ⓢういっす！
①まだ発売日はフィックスしてませんが、そのうちお伝えできると思うのでお待ちください。
そんなこんなの日々を送っていますが『地球白書2000』を買いました。
├②『World Watch Institute』ですね。
├レスター・ブラウンの。<http://www.worldwatch.org/>
├これにもとづいた番組をNHKが始めましたね！
├<http://www.nhk.or.jp/bs/newprog/new/newprog_tikyu.html>
└サイトからいろんな文書をpdfファイル（※注１）で貰えますよ。
└③これら必見。何でもいいので1度見て下さい。
①現在の地球環境がどんな状態になっているのか、いろいろなデータを集めて検証している本なんですが、みなさんも時間があったら読んでください（かなり刺激が強いです）。
├②うん。これと、国連環境計画の『GEO 2000』は必読です！
├<http://www.unep.org/Geo2000/> この報告もかなり悲観的です。
└ほとんどの領域で"手遅れ"的ニュアンスに満ちてます！
├③うえの"時間があったら"って言いかたが弱すぎた。
├時間があろうがなかろうが必読ですね。
├『GEO 2000』は日本語訳があるんで読みやすい。
├ここでも"持続可能"ってことばが出てきますが今の世界は"持続不可能"だってことが
└よく分かる。"持続不可能"ってことは"滅亡"ってことですからね。
├④いまの世界がなぜ"持続不可能"か、ということが
├『エンデの遺言』（※注２）に書いてある。これも是非読んで！
└<http://www3.plala.or.jp/mig/will-jp.html#program>
├⑤ちなみにボクはいま『永遠の仔』（ドラマのテーマ曲が教授です）の
├下巻を読んでる途中。上巻から下巻へのひっぱり＆肩透かしは見事だった!!
├『永遠の仔』を読み終わったら斜め読みしただけの『地球白書2000』を読み終えて、
├それから『モモ』読んで『エンデの遺言』を読む予定。
├「『エンデの遺言』って知ってる？」と聞いたら桂大（『L.O.L.』のスタッフでボクの相
└棒）はすでに読んでました。だから彼から借りた。先を越されていた。
├⑥『エンデの遺言』を読んでから『モモ』にすれば？
└ちなみに、ぼくは『エンデの遺言』を読んでから『資本論』にしてます。(^^;
├⑦Ⓢ何でか分かりませんが多分、
└その順番で読んだほうが深みが増すのでしょう。了解しました。
├⑧Ⓢそのほうが、理解が速いと思うよ。
├ぼくは、個人的には『終わりのない物語』のほうが好きだけど
└（単に映画の影響かもしれないけど）。
└⑨Ⓢはーい。
①『環境ホルモン入門』や『メス化する自然』は読んだんですが、それらはディテールに過ぎなかったことがよく分かります。もう…ダメって感じ。でもね、諦めてても仕方ないので、やるべきことをやってくしかありません。ゲームってメディアに限って言えば希望の光はネットワーク配信かな。流通排除してパッケージを廃せば、それでかなりCO2＆ゴミは減る。もうやるしかないと確信してます。
├②ぼくも紙やCDを減らそうと思ってます。codeという運動体や、
├そこから出す『unfinisehd』というのは、そういうコンセプトにもとづいてます。
└<http://code-re.com/>
└③ codeの意思表明もグッと来ます。これもみなさん読んでみて。
└④『unfinished』は、いわば会報誌なんです。
└⑤ボク、会員になりました。
└⑥ありがと！
└⑤ダライ・ラマと毛利さん（宇宙飛行士）って聞いただけで楽しみ。
└⑥他のもおもしろいよ。(^^)
└⑦は～い。
├③思い出せば10年くらい前のファミコン時代に
├ディスクシステムってのがありました。メディアが専用のFD（※注３）だったので
├ゲームを購入して飽きたらおもちゃ屋さんで確か１回500円で書き換えができた。
├リライト可能なメディアだったらどんどん書き換えればいい。これってすごく経済的。
├書き換えなくてもハードディスクにダウンロードする環境になれば
└ほんとにゴミは減るわけですもんね。
└④まあ、それでカタがつくわけでもないけど、、、、。
├⑤うん、そんなに短絡的じゃないですね。ボクはかなりストレートなんで
├すぐにアクション起こすクセがありますがアクションを起こすにも
├「効果的＆持続的」じゃないと意味がないと知りました。
├どういうことかと言えばパッケージソフトとして小売店で売れば
├10万本売れるものが強引に配信してみてもその環境が整っていなければ
├1万本しか売れない。これは効果的じゃないです。
├しかも１万本しか売れなければ次の作品を作るお金もなくなって、
└それで終わってしまう。これは持続的じゃない。そんなことを学習中です。
└⑥うむ。
├④環境問題では、よく4つのRっていうんですよ。
└Recycle, Reuse, Reduce, Refuse <http://www.eco-online.org/4R.htm> です。
├⑤読みました。これからビールがぶ飲みの夏が訪れるので
└ボクとしてはアルミ缶じゃなくて瓶ビールを買うことにします。
└⑥ヨーロッパでは、瓶（壜？）しか売れない国があります。デンマークとか。
├⑦ちなみに広辞苑で調べたら壜でいいみたいです。
├「壜とも書く」って載ってました。で、話しは戻って壜ビール。
├デンマークみたいに制度化しちゃえばいいんですよね。
└瓶ビールしか売ってなければ、缶ビール飲みたいと思わないもの。
└⑧そうですよ。行政です。壜だけ。
├⑨ゴミの分別だってドイツくらい徹底しちゃえば、
└けっこうすぐに慣れるのに。
├⑧それと、道の自販機を禁止！
├あの自販機って、日本全国で250万台も稼動しているそうです。
└そこから出るCO2の量、すごいです。
├⑨これ勉強不足ではじめて知った。どうしてCO2が出るのかも
└まったく知りません。何か資料見てみようっと。
├⑤それと前に教授が言ってたけど日本のスーパーはおかしい!!
├ニューヨークに篭っていたときスーパーで買い物して自炊していましたが
├野菜は「何グラムで幾ら」って表示がされていて好きな個数を籠に入れて量り売り。
├当然、肉も魚もそう。驚くことに卵もそう。日本のスーパーだと卵と肉と魚は
├パックに入れられて欲しくもない分量で強制的に買わされる
├＆パックのゴミが出る!!　これ、やめて欲しいんだけどなぁ…。
├過剰包装のコンビニに対しては不買運動してますがスーパーに不買運動すると
└生活できなくなってしまう(T_T)
└⑥うーん、なるべく町内のお店で買えば？
└⑦町内に店がないんです。いちばん近いのKINOKUNIYA。
└⑧つぶれちゃったんだね。
└⑨そうみたいです。
├⑦…で、ここからおばちゃんトーク。KINOKUNIYAでは冷凍肉コーナーに
├「犬用肉」ってのが売ってます。1kgで200円～300円くらい。
├肉の切れ端集めたものなんですが、かなりいい肉の切れ端なんで
├時と場合によっちゃ、これ食べたくなる。それに世界中の食材があるんで
├土地の物を食べろとか旬なものを食べろってのが
└限りなく不可能だってことを思い知らされます。
└⑧そうねぇ。巨大な都市ってものが、そもそも不自然だからねぇ。
├⑨そうそう。ここらへんて人工的に植樹された街路樹とその根元に
├わずかばかりの土しかない。
└犬の散歩してても、犬のおしっこポイントがないんです。
└⑥量り売り！　量り売り！　ゲームも量り売り?!
└⑦ そんな無茶な(^^;
├⑨今回はうまくまとまったかな!?
├かなり色々な本やWebが話しにでてますがこのどれもがかなり衝撃的です。
└ほんと、見てください。ではまた次回に!!

※注1：pdfファイル…Adobe社が提唱するコンピュータ上の書類方式のひとつ。Portable Document Formatの略。ドリームキャスト上では現在見ることはできない。**※注2：エンデの遺言**…「エンデの遺言：根源からお金を問う」河邑厚徳＋グループ現代著／NHK出版刊／1500円（税別）『モモ』『はてしのない（終わりのない）物語』などで知られるドイツの作家ミヒャエル・エンデのラストメッセージに導かれて、暴走するお金の正体を探る数々の報告書。**※注3：専用のFD**…正確にはファミコン用ディスクシステムのディスクはFDではなく、クイックディスクを使用していました。

『L.O.L.』 LACK OF LOVE

『U.F.O.』や『moon』といった、オリジナリティーあふれる一風変わったゲームを開発するラブデリックが放つドリームキャスト用新作ソフト。音楽とプロデュースを坂本龍一氏が担当。新感覚のRPG（？）を目指す。

ヒーロー解析報告書 for 特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝

秘密結社"戦闘員ズ"が知られざるヒーロー像を暴く!!

発売日	7月27日発売予定
ジャンル	アドベンチャー
価格	6800円
ドリームポイント	360ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	16ブロック使用
発売元	バンプレスト
開発元	バンプレスト
通信機能	未対応
対応周辺機器	ぷるぷるぱっく、VGAボックス

100パーセント 6月30日現在 開発状況

http://www.hotline-web.com

新ヒーロー参戦の模様をレポート！　ホイィッ!!

閣下！　打倒ヒーローのためにヤツらの近況をレポートするこのコーナーも、我々の努力のかいあって前号で2ページに増量！　……と思ったのもつかのま、今号でまたも1ページに逆戻りであります！　責任をとり、担当報告者であった「イー！」のショッカー戦闘員は、戦闘員ズの2軍であるファミ通DC編集部に格下げ、あとはこの黒十字軍戦闘員のゾルダーが引き継ぎます！　ホイッ！

今号は新たなヒーローの登場に戦慄の『烈伝』レポート！　ホイィッ！

実録報告① ジャッカー電撃隊　参戦！

『ジャッカー電撃隊』は『秘密戦隊ゴレンジャー』のあと番組として放映されたヒーロー。彼らは、国際科学特捜隊日本支部のサイボーグ部隊で、スペードエース、ダイヤジャック、ハートクイン、クローバーキングの4人からなる。しかし、途中参戦の行動隊長ビッグワン（宮内洋）がファンの人気をひとり占。なんと言っても彼がいないと必殺技"ビッグボンバー"はできないし……。



➡時代がかったセリフと演出がステキ。



⬅ニヒルな白い鳥人ビッグワンが参戦！



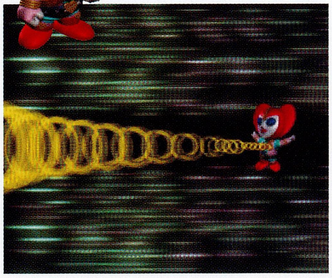
➡ジャッカー＋ビッグワンの必殺技だ。



⬅クライムの首領・鉄の爪と最終決着!?

実録報告② キカイダー01　見参

『人造人間キカイダー』のあと番組の主役01は、キカイダーの兄。この01シナリオでは、出撃メンバーにキカイダーを入れると、楽しさも倍増。また、ハカイダーに代わる、ギルハカイダー率いるハカイダー四人衆など、個性的な悪役たちにも注目。



⬆打倒01の使命を帯びながらシャドウの尖兵を倒すビジンダー。敵か味方か？

⬇キカイダーのギターの音色に対し、01はトランペットで登場だ。



⬇01に向けられた雇われ刺客、剣豪ワルダーの弱点はなんと……！



ユーザーにビッグチャンス！ MYヒーロー ゲットキャンペーン 開催

報告！『烈伝』に同梱のアンケートハガキに、右の3つの中から希望のコースを選んで記入し応募すると、抽選でその品が当たるキャンペーンを実施するという情報をキャッチ！　ホイィッ！

A賞 仮面ライダー（旧）＆蜘蛛男




B賞 人造人間キカイダー＆ハカイダー




C賞 『スーパーヒーロー烈伝』特製オリジナルTシャツ



We are DC SUPPORTERS

CONTENTS

DCが好きで好きでたまらない、セガの伝導師とChaudesもいうべきユーザーたちが結集したのが"DCサポーターズ"。所定の申込み用紙に必要事項を記入して、200円分の切手を編集部まで送付してくれれば、メンバーズカードがアナタのお家に送られます。入会特典も盛りだくさん。専用ホームページへの入場、有名クリエーターを招いたトークLive！へのご招待など、お楽しみがいっぱい！

ステキな特典盛りだくさん！　DCサポーターズに入会しよう！

特典その1 憧れのゲームクリエーターと話せるトークLive！を毎月開催

ほぼ毎月1度のペースで開催されているのが、ゲームクリエーターの皆さんを招いての "トークLive!"。東京を中心に、札幌や大阪、名古屋など全国で開催し、多くのDCサポーターズメンバーとともに楽しいひとときを過ごしているぞ。開催予定は162ページに掲載。今後も月に1度開催していくので、近くで開催されるときには積極的に参加してね。なんと、このライブは、サポーターズメンバーじゃなくても参加は可能。みんな遊びに来てちょーだいね。

特典その2 メンバー専用のホームページへの入場

ファミ通DC専用のホームページは、さまざまに展開していく。サポーターズメンバー専用のページでは、Net・teNなどのオリジナル企画を開設。メンバーどうしの活発な意見交換など、お楽しみがいっぱい。どんどんアクセス、プリーズ!!

特典その3 毎週金曜日にメールマガジン発送

金曜日には、メールマガジン週刊ファミ通DCとして、ドリームキャスト関連の最新情報などを発信中だ。ここでは、わくわくの新企画も発信していくのでお楽しみにね。でも、メンバーしか読めないので気をつけてね。

特典その4 ジョイポリスセット券割引サービス

全国7店舗のセガのアミューズメント施設ジョイポリスで、オレンジのまぶしいメンバーズカードを提出するだけでアトラクションのセット券を割引料金で購入できるのだ。こいつは便利!!　ぜひ遊びに行こう！

特典その5 さらに広がる特典いっぱいのメンバーズカードを発行

このDCメンバーズカードが欲しい、どうしても手に入れたい。そのためにはどうすればいいか。さあ、それではお教えしましょう。まず、80円切手を貼った封筒と200円切手を用意。そして本誌112ページを開いて、次ページにある申込み用紙に必要事項を記入しよう。そこで用意した封筒に、200円切手と記入した申込み用紙を同封してポストへ投函しよう。ソニックがデザインされたオレンジ色のイカしたメンバーズカードがキミの手元に届くよ。この機会を逃すな!!

入会申込みは112ページを見てね！

DCサポーターズLAND

毎回、有名クリエーターを招いて密なお話を展開する、あのトークLiveが東京に戻ってくる。まだ、出演していただくクリエーターの方は決まっていないけど、開催日はすでに決定。次回は7月29日(土)。夏休みに入ってのこのイベント。夏の思い出としていかが？

みんなの質問、私が全部答えます!!



DCサポーターズ応援団長
コブラ小林

おっす！　みんな元気？　今回は、みんなからホームページによく寄せられる質問に答えていくスペシャル企画だよ。ホームページに入れない、カードを紛失してしまったそんなとき、どうすればいいか。スパっと解決していくぞ。

Q 会員になったのにサポーターズホームページに入場できません。どうしてなの？

A よくあるミスとして、ユーザー名やパスワードを入力するときに、全角で入力してしまうことがあります。英数字は必ず半角で入力してください。

Q パスワードを忘れました。どうすればいいですか？

A その場合は編集部へ、メール(info@f-dc.com)または、はがきにて連絡をしてください。その際住所、氏名、電話番号、及び会員番号を忘れずに記入してください。調べて返信いたします。

Q サポーターズカードをなくしてしまいました。再発行してもらえますか？

A ごめんなさい。再発行は行っていません。ですので、新しいカードを取得していただくことになります。面倒だけどもう一度、本誌のサポーターズ入会申込み書に記入し、200円切手を同封して送ってください。よろしくね。

Q 引っ越して住所とメールアドレスが変わりました。この場合、直接編集部に連絡すればいいのかな？

A それはメール(info@f-dc.com)で送っていただくか、ハガキかファックスで編集部に送ってください。質問電話でも住所変更の問合せが多いため受け付けてはいますが、間違いが起こらないためにも上記の方法でよろしくお願いします。また、DCホームページでは、受け付けていませんので、気をつけてください。最近住所変更登録がされていないため案内状の戻りが多くなっています。何卒ご協力お願いします。

Q ドリーポイントが自分の計算と合わないのですが？

A 自分の投稿が、どの号数で、どのページに載っているかをメール(info@f-dc.com)でお知らせください。調べて返信します。

Q 1ヵ月経ってもDCサポーターズカードが来ないんですが。いつぐらいに来ますか？

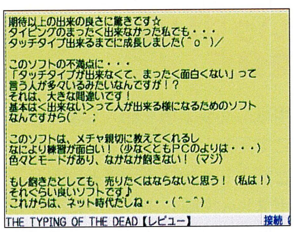
A DCサポーターズカードが届かないときは、ファックスかメール(info@f-dc.com)、質問電話にて連絡をいただけないでしょうか。調べてご連絡します。

団長からのお願い
さて、いかがだったでしょうか？　まだ聞きたいことはありますか。みなさんからの質問はinfo@f-dc.comにて受け付けています。お便りくださいね。

ファミ通DCホームページ　http://www.f-dc.com

サポーターがゲームを評価!!
支持されているゲームがわかる!!

発売されたソフトをあらゆる角度から採点。リアルタイムに集計しランキングに反映される。サポーターズ主体に運営していくNet・teNは好評稼働中だ。さてさて、点数だけじゃ評価なんてわかんないよという方も大丈夫。Net・teNはゲーム評価文も掲載。この評価文はサポーターズの生の声を書き込んだもの。みんな活用してね。

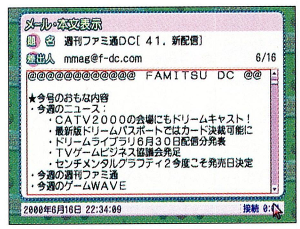


⬆『THE TYPING OF THE DEAD』の評価文。ソフトとしてだけじゃなく練習ソフトとしても最高と絶賛!!

メールマガジン申込み　mmag@f-dc.com

毎週金曜日に発信中!!
DC最新情報をお届けするぞ!!

毎週金曜日に配信しているメールマガジン週刊ファミ通DC。DC関連の最新情報をお届けしています。そんなメルマガを担当しているのは、次ページの談話室にもちょびっと登場するムネタツさん。いつもどんなネタをいれようかと悩んでいます。そんなムネタツさんにうれしい悲鳴をあげさせるべく、購読者を募集中です。



⬆購読希望者は、上記のアドレスまで、会員番号、氏名、メルマガ希望と書いて記入して申し込んでね。

談話室から 300ドリー進呈

ファミ通DCの広告!?

みなさん、こんばんは（こんにちは)。ドリームライブラリでダウンロード中に、ファミ通DCの広告出ること知ってました？ びっくりした。これで、サポーターがいっきに増えるといいですね。

tacchin [DC00013088]

知ってますよ～♪

ダウンロード中のときに画面の下に出てる！ ってのに私もチョイ驚きました(^ ^;サポーター増えることを私も願ってます

☆タオ [DC00013019]

今日から新しいのになってます。またチェックしてやってください！ ドリームライブラリで暗躍(?)する編集部員ムネタツん～いろんなとこで暗躍してますな。でも、ドリームライブラリいまんとこやりたいのないな。ってか、何がいいんだかよくわかんないですね。ファミコン世代だったからな～メガドラもPCエンジンもやったことないですから、全然。とりあえず、レンタヒーロー出たらやりたいですね。

和也@宇宙人[DC00012559]

話のネタ



ファミ通DCの広告というのは、ドリームライブラリの公式サイトで、ライブラリソフトのダウンロード中に見られるバナー広告のこと。この広告は随時更新される予定。見たい人はライブラリを利用してね。

何となく書きました

とうとう我が家のサターン(黒)が力尽きました。あっけないものです。しかし、いままでよくがんばってくれました。5年と6ヵ月回し続けたのだから御苦労様。そして、ありがとう。ゆっくり休んで下さい（涙)。っと思ったけれどSSだけで遊べる名作ソフトがあるので修理することに決定!! フッフフフ、修理代いくらくらいかなぁ。

Hellion[DC00012296]

いらぬ事かもしれませんが、ヤフーのオークション、見てみてください。うまくいけば、修理より安くつくはず！ 2000円～3000円のあいだならもうけものかと。

羅王倶楽部 [DC00011668]

修理するより新しく買ったほうが安くつくはずですよ。僕も似たような症状で2年くらいまえに修理に出しましたが7000円前後掛かりました。現在でも同じくらいだと思うのでショップで捜してみては？ ちなみに僕は2ヵ月まえに黒サターンの新品を3980円で買いました。中古なら2980円でしたしね余談ですが黒サターンの改良版として出た白サターンは、コストダウンのために黒サターンより性能が下がってるというのは有名な話ですので、どうせ買うなら安くて高性能な黒をオススメします。

SIGNAL[DC00011898]

話のネタ



'94年11月22日に発売された、言わずと知れたセガサターン。あの『バーチャ』旋風や衝撃的なCM展開もいまは懐かしい限り。そんな旧世代ハードの話題に書き込み殺到。Hellionさんも驚いていたようです。

◆会員以外の投稿者には、掲載された方の中から抽選で20名に500円分の図書券を贈呈(発表は発送をもってかえさせていただきます)

1000ドリー 本誌特製ボールペン





3000ドリー 本誌特製テレホンカード



6000ドリー ビジュアルメモリ





10000ドリー DCソフト または周辺機器

※以降は、20000、30000と10000ドリーごとに10000と同様の賞品を贈呈！

ドリーは、DCサポーターズ会員専用のポイントシステム。キミの投稿がファミ通DCで採用されると、編集部に登録されているキミのサポーターズナンバーにドリーがプラスされる。また、ファミ通DCホームページ内の会員専用ページ"DCサポーターズクラブ"にアクセスするだけでも3ドリーをゲットできるぞ（1日1回のみ有効)。獲得したドリーが一定ポイントに達すると、なんと到達者全員に、左のような賞品を自動的にプレゼント！ しかも、毎号サポーターズ投稿者の中から抽選で3名に好きなソフト1本を進呈！ 未入会の方は、いますぐ入会申込み情報(P112)をチェックだ！

ファミ通DCポイントシステム ドリーを貯めて賞品をゲット!

現在の獲得ドリーはDCサポーターズ専用ホームページ上で確認できます。 http://www.f-dc.com

ドリーランキング総合上位入賞者には特典も!

現在のドリーは2000年12月末をもって総集計。その時点でのドリー獲得ランキング上位3名には以下の特典を贈呈するぞ！
1位：記念トロフィー+ソフト3本
2位：記念楯+ソフト2本
3位：記念楯+ソフト1本
また、全ドリー獲得者の中から抽選で10名に特製福袋も贈呈！

10000ドリー到達時に編集部からご連絡

毎号プレゼントや10000ドリー達成時に贈られるソフトや周辺機器は、その時点で購入可能かつ7000円以下のものに限らせていただきます（限定版などの入手困難なものはのぞく)。ポイント到達者には、順次こちらからご連絡しますので、3ヵ月以内にお申し込みください。

ドリー獲得ランキング (4/23現在)

順位	ドリー	名前	No.
1	11092ドリー	ベーベージャム	DC00013294
2	8421ドリー	高峰 秋良	DC00012342
3	8032ドリー	tacchin	DC00013088
4	7200ドリー	DC00013127	DC00013127
5	6795ドリー	にるる	DC00012671
6	6373ドリー	リヴァイアス	DC00010065
7	6336ドリー	92	DC00011906
8	5669ドリー	おやじゲーマー	DC00012397
9	5200ドリー	DC00010318	DC00010318
9	5200ドリー	DC00013318	DC00013318

読者投稿コーナー ドリサポ dreamcast supporters

『ジェットセット』、『ドリラー』、『ギレン』ほか注目作が続々発売されてます。ドリサポもますますイイ感じでいきますヨ！

ワンポイントコメント

①「ガォー」。勢いに押されてイチ押し決定！『グランディアII』のマレッグですネ。②開発はネバーランドカンパニー。完成度は保証つき？③DC版はもうクリアーしましたか？④初投稿ありがと。どんどんイラスト描いてネ。⑤『イノセントティアーズ』よりメイド少女。アブないストーリーを連想しちゃう？⑥これまたアヤしい仮面少女。天野キャラはどう再現される？⑦超一流のB級はもう体験してみた？⑧こんなにおとなしそうなのに、変身すると……！⑨美少年とリンゴ。背徳の香りです。⑩『ソニックシャッフル』は日本でも発売してほしい1本ですね。⑪カラートーンを多用した作品。独特の効果です。⑫DCの新作はいつ？ がんばれコンパイル！⑬お墓がいい味出してまっす。⑭ついに出ましたネ。滑走してますか？⑮楽しく描いたイラストは自然と味が出るものですヨ。

カラーイラストコーナー



①奈良県 吉川裕典 DC00012758

今回のイチオシ！

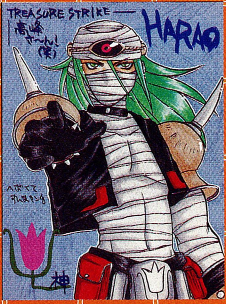




②大阪府 タオ DC00013019



③岩手県 宮本祐樹 DC00013502

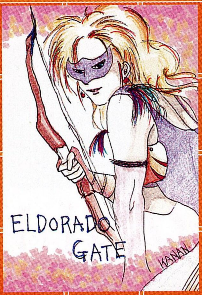


④北海道 神代宵魔 DC00013020

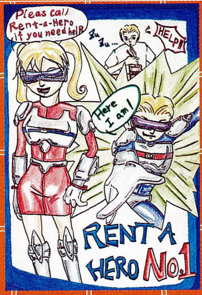




⑤長野県 高峰秋良 DC00012342



⑥青森県 蛸島 賢 DC00013554



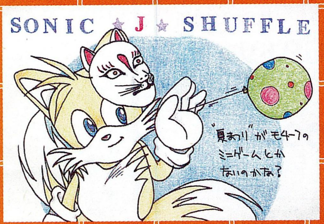
⑦埼玉県 まさき DC00013624



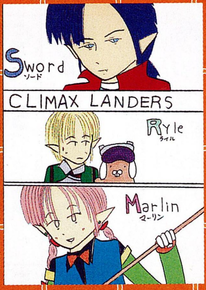
⑧大阪府 ドングリ



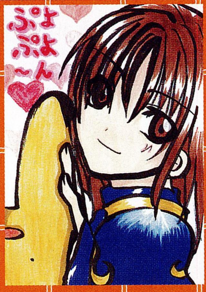
⑨香川県 岩動



⑩大阪府 黎媛 瀏 DC00013902



⑪千葉県 神取ルキュ



⑫東京都 毛利香奈子 DC00013318



⑬神奈川県 川佐 唯



⑭三重県 大後悔時代 DC00011223



⑮大阪府 ただすけ DC00013790

次回締切のお知らせ◆8/11・25合併号（7/28発売）の締切は7/10（必着）。ドリサポの締切は基本的に「発売日の3週間まえ」です。皆さんからのたくさんのご投稿をお待ちしています！
今号のあと一歩＆締切アウト◆愛媛県 Jun／大阪府 川田行成／青森県 琴似／新潟県 ボン／福岡県 トールン／千葉県 かかし／千葉県 PIO／茨城県 えこのん（順不同）ほか

読者のおたより LETTER天国!!

PERSONALITY パーソナリティー

クニやん オヤジ根性丸出しの自称プランナー。空いた養命酒のビンに水を入れ、ダンベル代わりに使用中！

ルミナ 落ち着いた物腰のフリーデザイナー。"500円玉貯金"の驚くべき貯蓄効果に、我ながらビックリ。

えんどう ファミコン第一世代の編集者。梅雨どきはバイク通勤ができないのでストレスが溜まりがち……。

編集部に届いたあんなおたよりこんなおたよりを、3人のにぎやかなパーソナリティーで紹介していきます！

いよいよ暑い季節になってまいりました。私はエアコンを掃除すべく、フィルターを外して、エアコンクリーナーをスプレー。数分後ホースから美しくないものがモロモロと出てきました。せめてフィルターだけでもまめに掃除すべきだと思いました。 神奈川県 ペーページャム DC00013294

あのモロモロを見てると、キレイになったって感じでスッキリするよな。

エアコンのかけ過ぎは冷え症の始まり。女性の皆さん、気をつけましょう。

世の中にはドラマやゲームのような恋愛がしたいという人がいますね。まぁ、自分もそうなんですけども。でも実際、ゲームのような美人でスタイルのいい人はいないんですよね。はぁ～、近所にルミナさんみたいな人がいれば……。

茨城県 ティークス DC00013989

女性の魅力は容姿じゃないわ。キミもすてきな出会いの機会を見逃さないで。

そうそう。ことわざにもあるしな。ヘタな鉄砲数撃ちゃ……。(バキッ!!)

よし！ たまにゃーイラストを投稿しようではないの！ と久しぶりにインクのフタを開け、勢いよくペンを入れたら「カツーン」と固いカンショク。か……乾ききっちゃってました。……蒸発しちゃって(笑)。



←長野県 高峰秋良 DC00012342

あいかわらず達者ですね。高峰さんの絵のファンはけっこう多いんですよ。

そーいや最近すっかり描いてないと思ったけど、何年経っていたのやら～。 大分県 ぷちゅ DC00010216

インクも素敵なイラストになりたかっただろうに。紙は腐ってなかったか？

さすがにそれはないでしょ。継続と道具の手入れはイラスト上達の秘訣よ。

このコーナーを見てひとこと。えんどうさん、男ですか？ 女ですか？(まえからの疑問) ルミナさん、かわいいタイプですか？ 美人タイプですか？(興味津々) クニやんさん……何歳ですか？(深刻な疑問)

新潟県 田村貴弘 DC00013054

僕は男ですよ～。ちなみにゲームについて楽しく語れる女の子を募集中！

私は、強いて言うなら、小悪魔タイプかしら？ 黒マントが似合うのよ♥

オレ様は10万29歳くらい。「年齢より若く見られるタイプ」って評判だぞ！

クニやん、ドリームアイが発売されたらにらめっこしようぜ。でも、絶対勝てそうもない気がするからやめときます。

愛知県 おやじゲーマー DC00012397

まあそう言うなって。電話回線越しにオレ様のフェロモンを送ってやるぜ。

何言ってんだか。「クシャミが出そうな顔」で、にらめっこ無敗のくせに。

皆さん聞いてください。な、なんと……。いまごろですが、サターンを購入しました(核爆)。CD再生時の「ピッチ」機能のおかげで、キーが高すぎて歌えなかった曲もバッチグ～(死語)です。サターンってスゴイんだなと実感しました。

鳥取県 ガンマ人 DC00011298

ピッチ最速で演歌を聴くと、すごく笑えるぞ。試してみそ。(←死語？)

名作も多いし、まだまだ遊べるハードよね。でも、こんなハガキも……。

セガサターンのディスクが虫食い状態(アルミ面が酸化して消滅)になって遊べなくなってしまった。メガCDのディスクもデータ部直撃ではないものの、遊べなくなるのは時間の問題か？ 半永久的と言われているわりには意外ともろいの～。

福岡県 入井詠亜

原因は湿気かしら？ それとも、プレイされないソフトたちの反逆!?

ゲームソフト独自の代謝能力……といえば聞こえはいいが。諸行無常よの。

先日DCのケーブルをS端子のものに代えました。正直そう期待してなかったのですが、ひと目見て違いは明らかでした。インターネットなどの細かい字もくっきりわかる。コレほどとは……。ポテンシャルの高さを再確認しました。

岐阜県 tacchin DC00013088

網タイツの脚ばかり出てくるゲームがあれば、よりよくわかるんだがね。

どんなゲームよ！ そんなに網が好きなら遠洋マグロ漁船に同乗なさい!!

『ぐるぐる温泉』で遊んでいると、よく「フラれた！」と嘆いている人に遭遇します。よくよく話を聞いてみると、「メールが来なくなった」とか「待ち合わせていた時間にチャットルームにいなかった」といったように、実際に付き合っているのではなくネット上での恋愛のケースがほとんどです。素直に同情できないけど、色恋沙汰があるだけでもうらやましい……。

大阪府 クイック&スロー

ネット恋愛かぁ。現実は、映画みたいにはなかなかうまくいかないわよね。

フラレることに慣れるには、ちょうどいいのかもな。お互いがんばろうや。

このまえ友だちの家で人生ゲームをやらせてもらいました。途中までは好調だったのに、けっきょく最後には頭が悪くてモラルもない、最悪のパラメーターの老人で終わってしまい、悪魔のキャラクターや友だちにばかにされてしまいました。くやしかったけど、おもしろかったからDC版を買うべきですかね？

島根県 島子 DC00013575

ぜひ買うべき。そんなおもしろい一生(笑)で終わらせていいハズがない！

ルミナのショッピングカート 不定期連載エッセイ

先日初めて大阪に行きました。大阪にはルミナの集めているグレイトフルデッドというアメリカのバンドのグッズ専門店があるの。その店だけ見てさっさと帰る予定が……思いのほか楽しくって、1日帰るの伸ばしちゃった！ でもホントにたこ焼き屋だらけだったのには驚いたわ。それもおいしい店は果てしなく行列ができてるのに、隣で同じもの売ってても誰も買わない。シビアだわ～。そうそう、極めつけに「コレが大阪なのか？」と実感したお話をひとつ。喫茶店で休んでたら、隣りの席で5歳くらいの子供にお母さんが絵本を読み聞かせていたの。お母さんが「めでたしめでたし」と絵本を読み終えたら子供がひと言、「オチは？」……ショッキングでした。大阪ではあんな幼い子まで笑いの英才教育を受けてるのでしょうか？ とまぁ、そんな感じの3日間の旅行だったけど、すっかり大阪好きになってしまいました。また夏休みも行きますよ～。

はみさぽ 先先月からの新天地の近所にて、先々週巨大レンタルビデオ屋発見。何でそれまで気づかなかったのか、俺。というわけで早速入会、ビデオも1本借りました……素敵な映画『モータルコンバット2』(『1』はすでにお楽しみ済み)。爆笑、苦笑、とりまぜつつ鑑賞。思わず『モータルコンバットトリロジー』(PS)まで買っちゃった。バカさ加減にウットリ。(みのちん)→

私設○○応援団

FORZA!! 300 DOLLY

【応援しているからこそ、これだけは言っておきたいのだ～！ という熱いエールをこちらまで。】

セガさんへ
●『ソニックアドベンチャー2』をワクワクしながら楽しみにしています。前作以上のハイスピードアクションに期待しています。
岡山県 こーいち DC00013909
●海外のドリームキャストタイトルの移植、もしくは逆輸入をしてください。雑誌記事で海外の情報を見てはタメイキばかりついています(泣)。
東京都 和田直也 DC00013753
●ドリームキャストにもDVD機能やZIPドライブを標準装備した新しい機種を出してください。プレイステーション2に遅れをとることなく、それ以上の性能のものを期待しています。できれば安い値段で!!
鹿児島県 北国功
●Ch@b talkおもしろすぎです。できれば、マイクデバイスを値下げしてもらえるといいですね。音声でのやり取りが多くなりますし、そのほうが楽しいと思います。
広島県 ともおねっと
●インターネットに力を入れるとのことですが、ゲームのことも忘れないでくださいね。お願いしますよ。
東京都 浅香公平
●ドリームライブラリに、あの『シャイニング・フォース』の名が!! もしかして今後『2』が配信されるようになって、『3』はドリームキャストに移植を狙っているのでは？
埼玉県 エトラ DC00013891
●ドリームアイとドリームコールの発売を楽しみにしています。ここまでくればドリームキャストもパソコンと変わらないですね。私の中ではもうすぐパソコンは不要になっちゃいます。でも通信速度だけはなんとかならないでしょうかね。
福岡県 梅本恭之 DC00013253
●『F355』発売と同時にクラッチペダルつきのレーシングコントローラを発売してくれ～。じゃないと、もったいないぞ～。
大阪府 TECHNOn DC00013827

アトラスさんへ
●『エスプレイド』と『ぐわんげ』をドリームキャストに移植してください。『首領蜂』シリーズは、かなり早くサターンに移植されていたのに、どうして!! ドリームキャストユーザーの方には、シューティングゲームの少なさに嘆いている人も多いはず。どんなにハードのスペックが進化しても、2Dシューティングゲームのおもしろさは、不滅だと思いマス。
香川県 璃梅亜3世

SNKさんへ
●『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』の早期移植を希望!!。もちろん、オンライン対戦も可能にしてくださいね。お願いします。
鹿児島県 上敷領 恵一

ゲームアーツさんへ
●ミレーニアとティオがカッコよくて最高です!! 発売日の8月3日までが長く感じられてしょうがありません。もう、スゴク楽しみ!!
青森県 河門前冬美 DC000013965
●『グランディア「』の発売日が8月に決まって驚きました。いまからスゴク楽しみです。また今度も『デジタルミュージアム』みたいなファンディスクを出してくださいね。
愛媛県 こうさかこうす DC00013910

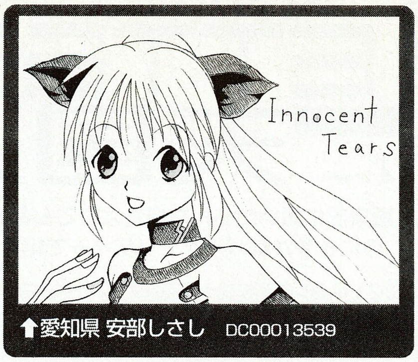
元気さんへ
●店頭で『首都高バトル2』の体験版をやったとき正直言って驚きました。美しいグラフィック、前作からがらっと変わったBGM。まるでマンガの『頭文字D』のような迫力のリプレイシーン。その日からドリームキャストを買う計画を立てているところです。**大分県 伝説の乱筆乱文**

ナムコさんへ
●海外で『ナムコミュージアム』、『ミズパックマン』などの新作発表してましたね。テクモの『デッドオア アライブ2』みたいにならないよう祈っています。それにしても『ミズパックマン』は無理でも、『ミュージアム』の日本発売は頼みますよ。それと『ソウルキャリバー2』。早く発表してください。 **栃木県 Kiyo**

ハドソンさんへ
●『天外魔境3』を発売してくださるそうでうれしい限りです。涙が出そう……。そこでそれはプレイステーションでの発売と聞いたのですが、ドリームキャストにも出してもらえないでしょうか？ あとぜひ『Ⅰ』、『Ⅱ』の移植も考えて!!
広島県 萩原タイタン

バンプレストさんへ
●DC版『スーパーロボット大戦α』を20世紀中に出してください。すでに発売されているプレイステーション版に、新要素がプラスαしていることを期待しています。
茨城県 ティークス DC00013989

ララ・クロフトさんへ
●ステキです。たくましいです。あなたのようなレディが活躍するゲームが出ればもっといいのに!! 日本の知名度がまだ低いのが残念ですが、アナタほどの魅力なら大丈夫ですよね。では、7月にアナタに会えることを楽しみにしています!!
神奈川県 ベーベージャム DC00013294



⬆愛知県 安部しさし DC00013539

ゲーム野郎の魂の叫び!!



⬅群馬県 夏男

【600ドリー】

納得できないものは多々ある。それは身近にあるゲームに関してもだ。「あーー!! どうして○○は××なんだよ!!」と、つい口から出てしまった言葉をはがき(イラスト大歓迎)に書いて「ゲーム野郎の叫び」係まで。

Q&A お悩み解決!

300 DOLLY

ドリームキャスト関連の質問よろずうけたまわります。

Q このまえ、「ドリームパスポート3」完全ガイドの付録が欲しくてファミ通DCを買いに行ったのですが、ありませんでした。書店に問い合わせても、もうありませんとの言葉。もう、手に入らないんでしょうか？ **千葉県 沢村聡**

A 書店にないときは、(株)ダイレクトに電話をかけてみるといいぞ。ここではファミ通DCはもちろん、兄弟誌であるファミ通、ファミ通PS、F-Waveのバックナンバーを取り扱ってます。ただし、こちらも数の限りがあるので気をつけてね。ダイレクトの電話番号は03・5351・8202（月～金）です。

Q 素朴な質問ですが、通常のハガキで送られてくる投稿はがきと、アンケートはがきとでの掲載率の違いはあるんでしょうか？
福島県 アトミックレイ DC00010046

A 基本的にありません。ただ、アンケートはがきには私設○○応援団でも採用されるメッセージ欄があり、皆さんの好意でたくさん書いていただいています。ですので競争率が少し高いとは言えますね。

はみさぽ バカさ加減なら負けてはおらず。勢い余ってPS2など買っちまったが、遊びたいゲームがない。そんなわけでDVDプレーヤーに……。三軒茶屋にある某レンタル店の会員になり、借りたのは『MATRIX』のみ。その後、「三茶店は品そろえが少ないかも」と渋谷店の会員にもなりましたが、PS2に活躍の場は与えられず、現在はテレビの上の置物と化しています。(もんち)→

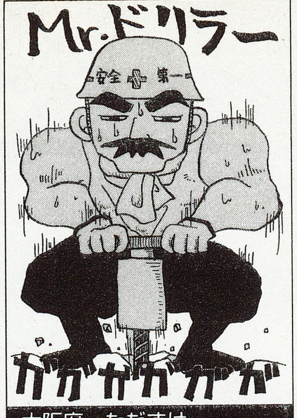
似?顔絵

500 DOLLY

実際に似てる似てないは二の次。一瞬でも"似"の字が頭をよぎったら投稿！

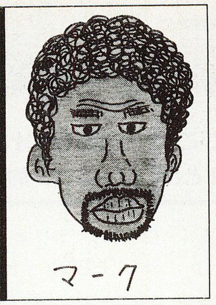
"本歌取りのビジュアル・バージョン"と各界で絶賛の(嘘)似？顔絵コーナーがやってまいりましたよ。今回は負けず劣らずの力作ぞろいで、まじめなイラストを紹介するスペースがなくなってしまいました。これはこれでいいのかな……？

あと、最近告知していないせいかもしれないけど、写真の投稿が少ないです。自慢のコスプレ姿や、何かにソックリな人or物をどしどし送ってくださいね。



大阪府　ただすけ
DC00013790

⬆ホリススム君はあなたの街にもいます。ただ、ちょっとばかり肉づきがよくて、ちょっとばかり表情が険しいですけどね。もし見かけたら、「地盤沈下には気をつけてね」と、心の中でつぶやきましょう。



岐阜県　tacchin
DC00013088

➡⬇tacchinさんはこのコーナーのコツを完全につかんでいますね。毎回ハイレベルな似？顔絵、ありがとう。それはなしぶどうさんも同様ですが、ペンネームは統一したほうがいいかも。

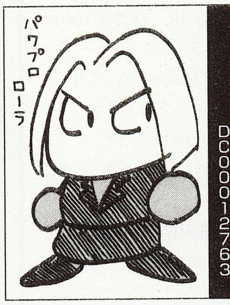


新潟県　童夢mk―II

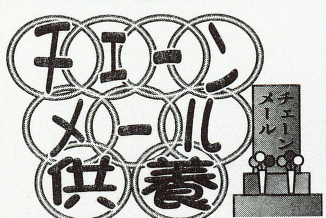


島根県　ガンマ人
DC00011298

⬆⬅童夢mk―IIさんのは"開かずの教室に長年放置されていたマリオネット"ですか。だいぶ魂、入っちゃってますね。ガンマ人さんは実在の人物の模写。躊躇まじりのペンタッチが秀逸です。



神奈川県　なしぶどう
DC00012763



私がいつもメールを止めているからでしょうか……？　なんだか最近具合が悪く……というのはうそで、順調にメールが届いていますが、責任をもって供養していますので安心して送ってくださいね。

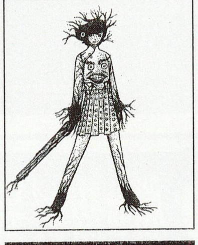
さて、いつもイヤなメールばかりなので今日はちょっと趣向の違うメールです。「このメールをもらった人はすっごい最高の恋ができるよ！　ラブパワー全開、恋してなくても史上最高の出来事が起こるんだよ　このメールを3日以内に5人に送ってね。信じるも信じないも貴方の自由！　でも送らなきゃまた平凡な日々が続くだけ！」というもの。文面はライトですがこれも立派なチェーンメール。平凡な日々もいいものですよ。サーバにむだな負担を掛けないよう、そしてもしものときのため、あなたのケータイにc_kuyou@lycos.ne.jpをメモリーしておいてくださいね。



狂気はサポーターズの手で作られる！？　戦慄の落書き＆コラージュ大作戦コーナー。

悪夢のメタモルフォーゼ実験室か、はたまた魂の解放区か、とにかくこのコーナーは今回も好調です。「僕(私)にはとても無理だなあ……」と尻込みしている人も、退屈な授業(仕事)中や友だちと長電話をしている最中にチョチョイをペンを走らせてみましょう。そうすればたちどころに、他人に見せるのがもったいないくらいすばらしい作品が完成するハズ！　@区たしきクンの天下を脅かすのはキミだ!!

⬇先端から、なんか生えちゃってます。OVA作品『グリーンレジェンド乱』を思い出すね(マイナー)。500ドリー。



北海道
西村朋満

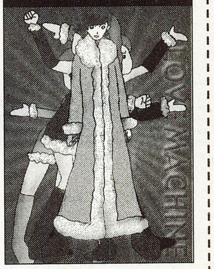


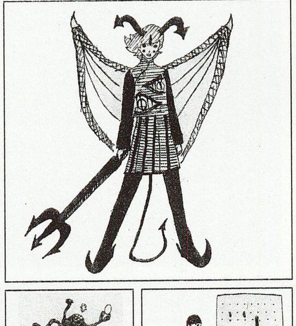
東京都
毛利香奈子
DC00013318

⬆女の子らしい、ポップでドリーミーな作品。きれいな七三分けになって、さぞかしルンルン気分(死語)だろう。500ドリー。

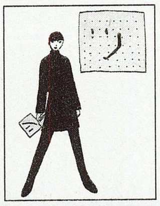
⬇初のCG加工モノ！　大勢の娘っコで楽しげに歌っている感じが出てますね。攻撃力として800ドリーを差し上げまっす。

東京都
ジンギスカン子



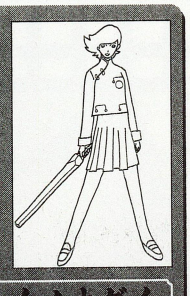






岡山県　@区たしき
DC00012749

⬆妖怪マニア垂涎のふた口女に懐かしのモジモジ君と、あいかわらずイ～イ仕事しています。攻撃力800(ドリー)だい！

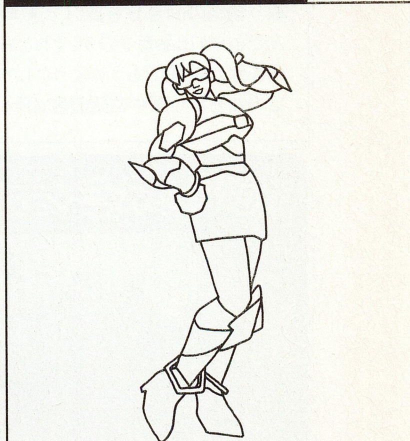


誰もが知ってる「負けるな！魔剣道」の主人公キャラ、剣野舞ちゃんで～す。(この紹介はフィクションです)

コンカイノオダイ

ジカイノオダイ

デザインがゴテゴテしているうえにポーズも地味で、難易度高し!?　200%に拡大コピーして書いてね。



はみさぽ　皆なんというバカさ加減！　加減を知らないというのはまさにこのこと！　近くにビデオ店があったからといってビデオを借りる必要はまったくないし、PS2を買ったからといってDVDを見る必要はまったくない！　じゃあどうするの？　と聞かれれば、やっぱりレンタルビデオ屋ではビデオを借りたいし、PS2ではDVDも見たいと思いました。(おおむら)→

スーパーアドバイザー俺

SUPER ADVISER ORE

500 DOLLY

「このソフト、ここがこうだったらミリオンセラーだったのに」という、あと出しジャンケン的アドバイス。

●『クレイジータクシー』。映画『バック・トゥ・ザ・フューチャー』に出てくる空飛ぶデロリアンでお客を運べたらクレイジー度300%UP!!
京都府　西田昌弘　DC00013263
――ミュージカル映画『チキチキバンバン』の空飛ぶクルマでも、べつの意味でクレイジーかも。

●『プロ野球チームをつくろう！』で、秘書と恋愛が楽しめる『子供をつくろう！』というモードがあれば男は迷わずに買っていた……かな？
茨城県　ティークス　DC00013989
――子作り部分のシステムは"昔とったきねづか"ってことで、コーエーさんに開発してもらおう。え、何のことかわからないって？　古くからパソコンゲームで遊んでいるおじさんに質問してみてね。

●『チューチューロケット！』。ロケットに「スペースシャトル」とか「NASA」って書いてあったら、まちがいなくミリオンセラー!!　ちなみに「H2ロケット」って書いてあったら、売上も急下降。かも。
東京都　K-tang　DC00010878
――念のため「チャレンジャー」ってのも、控えておいたほうがいい？

●『ザ タイピング オブ ザ デッド』に続き、顔文字限定のタイピングソフトも出してほしい。その名も『顔文字D』！(^^;)
香川県　瑠梅亜3世
――おー、トンチが利いてるね。"イニシャル"って読めそうで読めないとこが奥ゆかしいぞ!?



これもどう？

KOREMO DOU? KOREMO DOU?

500 DOLLY

このコーナーでは、ゲームソフトから広がる知識や興味を全面バックアップします。ゲーム、小説、旅行先などなど、情報はノンジャンルで受け付けています！

■『久遠の絆～再臨詔～』が好きな方に村山由佳著の小説『もう一度デジャブ』を紹介します。この小説は輪廻転生をモチーフとした恋愛小説で『久遠の絆』に通じるものがあるとおもいます。ほかにも村山由佳さんの小説はこのゲームが好きな人に適していると思います。一度読まれてみてはいかがでしょう。
京都府　GON　DC00013263

■「TOKYO BOY」というテレビ番組を紹介します。MXテレビという、東京のUHF局なんですが、テリー伊藤さんが司会をしています。東京のあらゆるところにスポットを当て、応援したり苦言を呈したりのバラエティー番組です。『東京バス案内』でおなじみの都営バス。最近増えてきたラッピング(広告)バスは、(石原都知事も出ている)この番組から生まれたんですよ！
東京都　K～tang　DC00010878

■『トゥームレイダー』や『サクラ大戦』のようにヒロインが強くて活躍するゲームが好きならば、『エリン・ブロコビッチ』はいかがでしょうか？　この映画は、知識もお金もない子持ちの母が環境汚染問題で企業を訴え350億円勝ち取る実話をベースとしていることもあり、説得力アリの映画です。昨今、ゲームの中でも社会の中でも女性が大活躍する話がたくさんあります、ぜひこの"現代のヒロイン"像をご覧あれ。
神奈川県　ベーベージャム　DC00013294

■『スペースチャンネル5』でダンスの魅力にとりつかれた人にはこの映画をオススメ。マイケルジャクソン主演『ムーンウォーカー』。これはSFチックなストーリーにのせてマイケルジャクソンの魅力を十二分に堪能できる映画です。歌と踊りで人をここまで魅了できるのかと、考えてしまうほどすばらしい作品です。ぜひ見てください。
愛知県　ろくでなしブリーフ　DC00013997

秋葉原黒服情報

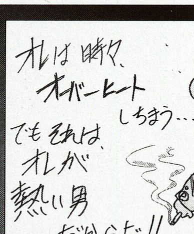
インターネットオークションだけどサ、けっこう状態いい古い物も出品されてて、俺もよく利用するんだけど最近は商売っ気の多い人が多くてつまんないよ。それにやたらと最近、古いマシンの買取り価格の問合せも多いんだよな。出品者なのか、それとも落札者が差額でもうけようとしてるのかもね。(某中古販売店M氏)

勝ち抜き！妄想周辺機器

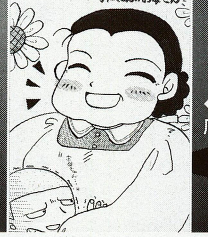
時価 DOLLY

皆さんお元気ですか？　これから暑い季節になると思うとウンザリですね。というわけで今回の勝者は千葉県にお住まいの**DC00010065 本体ですけどさん**。すぐに熱くなる性格や落ち着きなく騒がしいところ、一度に4人も面倒見てくれる懐の広いところを、ヤンキー風にすることでみごとに擬人化してくださいました。ありがとう。最近ステキなハガキがたくさん来すぎてうれしい悲鳴です。いまココを読んでいるアナタ！　いますぐにでもぜひ、おハガキ書いてみてくださいね。

WINNER



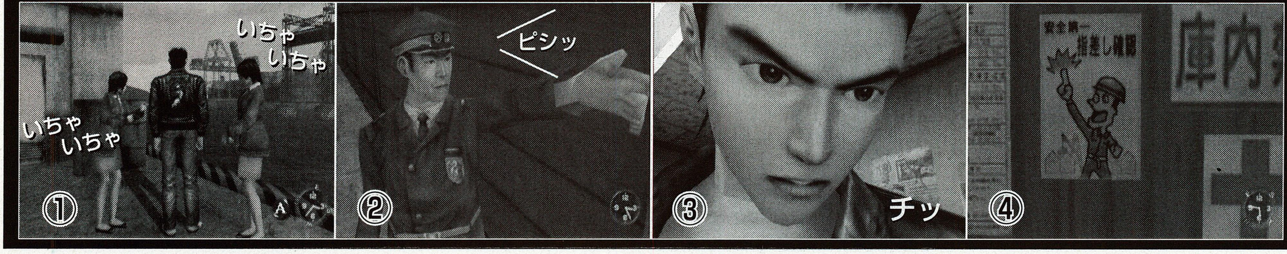
➡尋常じゃないヘアースタイル。そして妄想がさらに回想する高テクニック！　700ドリーを進呈です。



⬅かあちゃん残念！　新たな周辺機器の開拓を望みます。

Loser

Remix マンガ シェンムーさん



はみさぽ　皆いいなあ、近くにレンタルビデオ屋があって。私の暮らしている町に店はなく、隣り町にも1軒だけ。しかも1泊500円も取るような古い古いしかも小さい店しかないんです。古本屋、古レコード屋はいっぱいあるのに……。ところでおほむらくんてビデオもPS2も買ってないの？　会社に居すぎが原因？　それならわかるか。(PS2が好きになれないNORIKO)→

編集長の表と裏

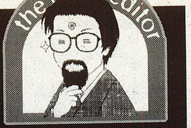


表 流通も覇権争い。セガはもっと評価されるべきだ

『ファイナルファンタジーIX』(FF IX)のコンビニ予約が6月17日時点で100万本を突破したそうだ。対してプレイステーション・ドットコム(ps.com)での予約は14日時点でわずか16107本。またSCE発表によればPS2本体は200万台中44パーセントがネット通販らしい。両者ともほかの流通にはあまり流れないようにしたり、値引きするかアイテムをつけたりという工夫をして、超人気商品だからこそできるワザを使って自社のブランド向上を図ってきた。ここで注目したいのは『FFIX』ですら16107本のps.com。ぼう大な初期投資を含めて考えると明らかに赤字ではないだろうか? 正確な数字は不明だが、5月はセガのドリームキャストダイレクトのほうが地道に売り上げているのではないだろうか。ネット通販も消費者本位でなければ成功しないという実証であり、セガは世間にもっと評価されてよいはず、とぼくは感じているのだが。

裏 某ばかりでよくわからんと思いますが、いい感じ

6月13日、ミーティングのあとセガの竹崎さんと浜村社長部屋でビールを飲みながら阪神戦観戦。そう、ふたりとも大のトラキチなのだ。しかし浜村さん、阪神ファンではないぼくに延々とどこのファンか忘れたフリして聞かないでくださいよぉ!(笑) ★その後ぼくは抜け出して海外赴任中の某セガ開発スタッフの方々と宴会。楽しー♪ ★15日、本誌とは別企画でドリームアイを使ってクリエーターインタビュー、NG連発。いちばん多かったのはKさん!? ★16日、某タイトル移植(!?)決定との報告。よかったなあ。★セガの偉い方々と打ち合わせ。うまくいけば画期的です!! ★17日、渋谷でジェットセットとアトラスの金子さんが参加するトークショウがあり見学。金子さん、ほんまおもろいわぁ!! ★7月23日(日)に、ちょっとおもしろいイベントを開けるかも。7月14日発売号をみてね。

(本誌編集長:相沢浩仁)



企画提案



皆様からいただいた企画や提案の声に相沢編集長がお答えします!

●セガ新社長とユーザーとの対談。
東京都 OPYO~S DC00013655

※いろんな人の意見をきちんと聞いてくれる方ですが、世界の大川さん、超多忙ですからねぇ。

●『ch@b talk』でお笑いコンテスト。一発芸の音声データでDC編集部の人を笑わせることができたら勝ちです。吹き出した編集者の数×100ドリーをプレゼント。
愛媛県 サイトロンZ

※確かに笑わせてくれる音声メッセージはけっこうありますよね。でも誌面では伝えにくいのが困ったなあ。セーブもできないし。

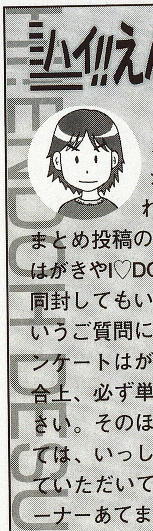
●発売後、時間が経ったネットゲームの現状を伝えるコーナー。『セガラリー2』の最速タイムとかはいまどうなっているのか?
福島県 コンGOO

※うーん、最速タイムはいいよね。よし、にっし~(注:ネット担当編集部員)、よろしく!!

●「ドキッ! クリエーターだらけのゲーム大会」。もちろんポロリ(爆弾発言)もアリ。夏と言えばコレしかないでしょう!
東京都 我王

※『ぐるぐる温泉』とかネットゲームに参加している人はけっこう多いんですよ。でもやっぱりいつかは実現したいよね、本物の温泉合宿!!

シィ!!えんどうです

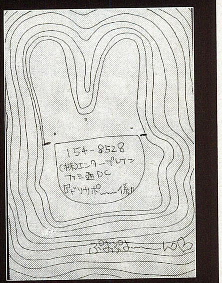


今回は先日サポーターズの掲示板にも寄せられた「ドリサポのまとめ投稿の中にアンケートはがきやI♡DCあてのはがきを同封してもいいですか?」というご質問について。まずアンケートはがきは、集計の都合上、必ず単体で送ってください。そのほかの投稿に関しては、いっしょの封筒で送っていただいてもきちんと各コーナーあてまで届きますよ。

投稿のきまり

①投稿は、はがきかはがきサイズの厚紙に、必ずペンを使って書いてください(鉛筆は不可)。スクリーントーンなどを使うときは、はがれないようご注意を。
②投稿はがきには、住所・氏名・電話番号を忘れずに記入してください。また、ペンネームでの掲載をご希望の方はペンネームを、サポーターズ会員の方は会員番号も忘れずに!
③複数の投稿をひとつの封筒に入れて送る"まとめ投稿"もオーケーです。その際は、各はがき(厚紙)の裏面に、②の項目を忘れずに記入してください。
④あて先には各コーナー名を忘れずに記入してください。
~そのほか~
※全コーナーとも、文字だけでなく、イラスト(モノクロ)による投稿も受け付けています。
※"似?顔絵"コーナーは、イラストだけでなく、写真や現物による投稿もオーケー。それらは原則として返却できないことをご了承ください。

➡富山県 みーゆ DC00010318



あて先
〒154-8528
(株)エンターブレインファミ通DC
『ドリサポ○○○○係』

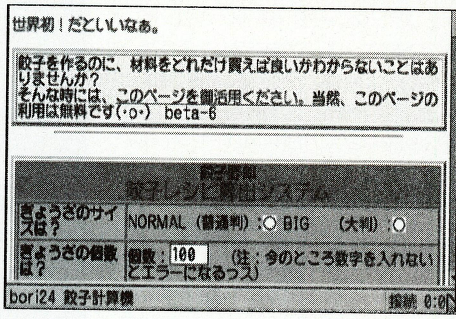
はみさぽ バカさ加減というか、先日キャンプ用のエアベッドを2500円で購入。しかしエアポンプがないのでこれも1800円で購入。眠り心地はいいのだが、空気が少なくてかなり柔らかい。かえって体に悪そうだ。しかも、この柔らかさだと、絶対アレはできそうにない。しかし、アレをやる予定はないので問題なし。寂しい。SIN(オカルト荒沢)

高橋ピョン太の DC交流会 (AC/DC)

profile

『Daily DC News』の編集長。自称18歳高橋ピョン太は、18歳歴、20年。もはやベテランの領域。先日、ピョン太さんって本名なんですか？ と聞かれ、ちょっと小踊り。気にしない、気にしない。

餃子に関する情報ならココ、の巻



←1万個以上は、数回に分けて入力すれば、じつはバッチリ。もう餃子に対する恐怖心はなくなったはず。ねっ？

どーも、どーも、高橋ピョン太でございます。今回は、「わぁ、しまった。明日までに餃子を1000個作らなきゃだわ」といったときに便利なホームページをご紹介しましょう。しおり(お気に入り)に入れておくと、とっても便利ですよ。万が一、とっさのお客さんが来ても、もう安心ですね。ここ『bori24餃子計算機』では、そんな困っているあなたにピッタリの『餃子レシピ算出システム』が稼働中なんです。

使用方法は、とっても簡単。まず作りたい餃子のサイズを指定。ここでは、普通判、大判を選択できます。で、つぎに餃子の個数を入力します。指定できる個数は、1個から9999個までです。ちなみに0個やマイナス○○個なんて指定もできましたけど、これは無意味ですね。というわけで、大きさを決めて、個数を入れたら、あとは『計算』というボタンを押すだけです。たったこれだけで、必要個数の餃子を作るための材料の量が出てきます。まぁなんて画期的なホームページなんでしょーね。

たとえば、普通判の餃子20個を作りたかったとしましょう。で、結果はどう出るかと申しますと、まずキャベツ 140グラム、続いて豚ひき肉 100グラム、白菜20グラム、ニンニク40グラム、にら60グラム、餃子の皮20枚といった感じです。キャベツ 140グラムは、0.28個くらいとまで表示されますので、これはもう重宝いたします。参考までに、餃子2000個で計算してみましょう。えー餃子2000個の場合、キャベツは14キロ、豚のひき肉10キロ、白菜２キロ、ニンニク４キロ、にら６キロに、餃子の皮2000枚ということでした。キャベツ14キロ＝28個くらいだそうですが、ここで私はちょっとこのシステムの不具合を発見いたしました。それは、餃子の皮の枚数です。たとえ中華の鉄人といえども、2000個の餃子を作るのに、皮2000枚というのはどうかと思います。あなた、2000個の餃子をひとつの失敗もなく作ることは可能だと思いますか？　ねー、せめて2050枚くらいは余裕を持ったほうがいいかと思います……。

というわけで、とっておきのホームページをご紹介いたしました。このホームページには、そのほかにも餃子に関する情報が盛りだくさん。非常に役に立ちますよん。

今週のURL http://bori24.e-rengo.co.jp/gz/

いつでも夢芝居 【vol.04】

by giichi totsuka

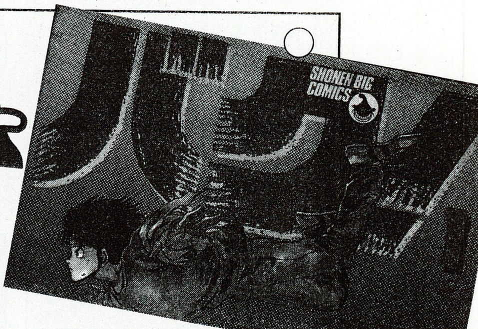
この号が出るころには終わってますが、青山のクラブで絵を飾っていました。興味のある方は、http://www.at-mix.com/まで。



○U.G.S.プレゼンツ 漫画レスキュー

Wooooooooooo～

今回、古本屋のワゴンから救出したのは、1985～1986年に週刊少年サンデー誌で連載されていた作品です(単行本は全4巻)。ひょんなことから警察のお尋ね者になった15歳の軟弱少年"バク"が、自作のバクダンを武器に大暴れ……などと説明すると重苦しい未成年犯罪物語のようですが、実際は、むてっぽうだけど一本芯の通ったバクの行動力がすがすがしい、異色の青春ストーリーです。



©森秀樹／小学館(少年ビッグコミックス)

よくも悪くも彼の運命を左右するのは、幼なじみの不良少女"小雪"と、逃亡中に知り合ったおしとやかな財閥令嬢"澪(みお)"。えてして男子は、好きかもしれない異性のためにふだん以上の能力を発揮するものですが、バクの場合、その発揮のしどころが的外れというか大いに常道を逸しているせいで、何かと社会(オトナ)の反感を買ってしまうのです。バクは、最終話で、ずっと彼を追いかけていた刑事に手錠をかけられます。しかしその結末は、決して絶望的ではありません……。

【患者データ】

脈拍 158
あ○ち充っぽい絵柄とお色気描写が、破天荒(行き当たりばったり)なストーリー展開とあいまって"ヤング・ブラッド"を騒がせます。

状態 【全身打撲】
この作品に前後して、ダイナマイト爆発させまくりのファミコン用ゲーム『ボンバーマン』がヒットしました。単なる偶然でしょうか？

温泉のこと

瓜生セガ

構成・文・題字 瓜生貴士
structure/write/the title lettering. TAKASHI URIU

profile

『温泉』プロデューサー。セガの分社化にともない、元第7ソフト研究開発部の（株）オーバーワークスに出向。社名の由来は"働きすぎ"？　いえいえ、"さらに上をいく作品群"ってこと。でも勤務地とかあまり変化はないので、実感は少なめ。あ、でも名刺は新しくなりました。



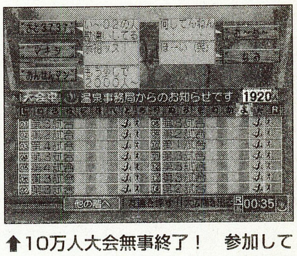
コラム column 【温泉よ！どこへいく…その11】

やっと梅雨が明けました！（まだ？）いや、きっと本誌の発売時には梅雨明けしてるはず！　でも本当は夏苦手なんだよね……。

ある『温泉』ユーザーの方の好意で、その方がかかわっている遊園地の業界誌をいただいた。この場を借りて感謝感謝。それにしてもこの雑誌がおもしろい。全国各地の遊園地やアーケード施設の紹介が載っているんだけど、ロケーションの成功例や失敗例を、各施設の立地条件や客層などの情報を踏まえつつ分析している。読めば読むほど、これからのネットビジネスに必要な感性のひとつだなと改めて確信した。

情報ビジネスのとらえかたにはさまざまな分析やアプローチがあるが、インターネットを中心とした双方向の情報ビジネスに関して、明確な手法というのは確立していないと思う。ただおぼろげながら次世代の通信事業の覇者はシステムではなく、コンテンツなのだろうと感じているのは多くの人が共感するところであろう。むしろシステム事業が勝利をつかむような世の中になってほしくないというのが、正直なところだ。VHSとベータみたいな争いは、個人的にはもうお腹いっぱいである。

さて、そんなわけであまりにもマスコミとかが盛り上げるから、にわかにIT産業というものが脚光を浴びてきた。大手の企業に限らず、日本中の企業に"IT事業部"が乱立しているのを見ていると、数年まえの"マルチメディア事業部"の亡霊を見ているみたいでちょっと不安になる。IT産業株も大いに盛り上がっているようだが、携帯電話の販売会社がIT事業と勘違いされるような世の中だからしかたがない。あとひと回りすると、企業も消費者もネットコンプレックスを持たない人たちが中心になるであろうから、そのときがいちばんおもしろくなるのかな。僕らの世代でさえ、ネットは"あるもの"ではなくて"手に入れたもの"だし、"生活に入ってきたもの"だから、ここの温度差は意外とある。もちろん、大勢が決まっていないいまだからこそ、とてつもないアイデアが飛び出したり、勝ち組負け組が決まる勝負のときであることには違いないけど。とりあえず何も生み出すことのできなかった日本中のマルチメディア事業部たちの二の舞だけはぜひとも避けてほしいものだ。



⬆10万人大会無事終了！　参加してくれた方お疲れ様でした！　商品はGETできた？　詳しくはHPで！
http://onsen.dricas.ne.jp/onsen/index.html

Les infos chaudes du DC

―フランス発ドリームキャスト事情― N°4

Par GREG（Gregoire Hellot）

フランス在住のゲームライター。25歳。日本のゲーム業界の話題を専門に、8年まえから『Joy Pad』というフランスのゲーム誌などで記事を書いています。

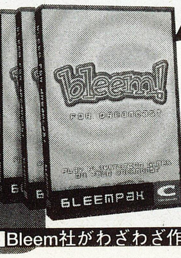


梅雨でびしょびしょなはずの日本人の皆さん、ボンジュール！　今回は意外にも全世界で超期待されている通称『Bleemcast』に関するコラムです！　知らない人のために（いるかな？）ちょっと説明します。『bleem』というのは去年こちらで発売された、Windows98でプレイステーション（以下、PS）のゲームを遊べるようにする改造ソフト。もともとデキはよかったのですが、毎月限界まで上がっていくWin内蔵コンピューターの性能を使用することで、本物のPSと比べて画質、ローディングの早さなどでドーンとパワーアップ！　アメリカ・ヨーロッパでの評判は高くて、お父さんたちは仕事のためにパソコンを買い、お金を大事にするために本物のPSではなく『bleem』を買って、子供を喜ばせるパターンが多かったようです。

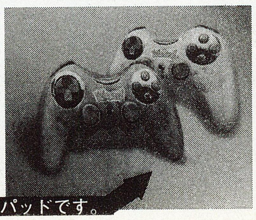
そして今回も、『bleem』の最新型は革命を起こします！　アメリカ・ヨーロッパで7月発売予定の『bleem! FOR DREAMCAST』（通称『Bleemcast』）は名前のとおり、DC向けのものです。だから、これを買ったらDCでPSのゲームが遊べるようになります。しかもパソコン版のように、本物のPSで遊んだときよりも映像がキレイになります。使いかたは簡単。最初にDCに『Bleemcast』のGDを入れて、電源をオンにします。DCは『Bleemcast』のGDを読んで、RAMに『bleem』のソフトをインストールします。それが終わると「プレイステーションのゲームディスクを入れてください」というメッセージが表示されて、そのメッセージのとおりにPSのゲームを入れれば、ほら！"DC版のFFⅧ"ができました！

ただひとつ、DCはパソコンではないため、『Bleemcast』のCD1枚で全PSゲームが動くわけではありません。だから、PSのRPGを動かすディスク、PSのレースゲームを動かすディスク、などに分けられています。約3種類になるらしいですが、まだはっきりとゲームのタイトルなどは発表されていません。自分の目で確かめてみてはっきり分かったのは、PS2でグレードアップされたPSのゲームよりもDCでグレードアップされたPSゲームのほうがキレイだってこと。すごいでしょ？さらに「スゴい」と言えるのは、PSのコントローラをDCで使えるようにする機械が同社から同時発売!!　いままでPSの悪口しか言ってなかったセガファンは、今日から同志に嫌われず「PSっていいなー」と言えるようになりました。いいなー。

GREG'S RECOMMEND グレッグのおすすめコーナー！



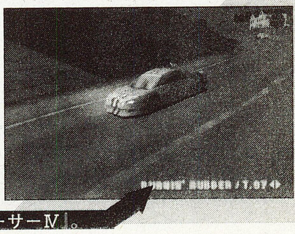
■これはパッケージ。中身は奇跡のGDです。



■Bleem社がわざわざ作ってくれたパッドです。



■これですべてのPS専用コントローラーがDCのものになる。



■Bleemで動かした『リッジレーサーⅣ』。

※『bleem! FOR DREAMCAST』はセガの許容を受けていない、海外用DCソフトです。日本版の予定は現在ありません。

～ハートフル♥エッセイ～
酒と涙と男とドリキャスとセーラー服と(以下略)

text:田川ラメ夫 ↓profile

●またもや『ぐるぐる温泉』熱が再燃し、深夜は麻雀ばっかりやってるヒマなゲーム大好きオヤジ。IDはT2B2TRなので見つけたら対戦ヨロシク！　虫歯治療により現在合計5本の金属の棒が歯茎に刺さっている状態。ちょっとしたサイボーグ気分でございます(涙)。

ネタがない！(涙) というわけで今回もやってまいりましたが、いやあ、ヒマですなぁ。1ヵ月まえのクソ忙しさはどこへ行ったの？　ってくらいのマッタリ具合でして。半年まえからずーっと作業している某シナリオ仕事をタラタラ続けながら、ときどき原稿を書くくらいで、そのほかはプライベートでホームページを作ったりする程度。あとは週3日ペースで歯医者に通い、残りの時間はテレビとゲームにドップリ漬かっているというダメっぷり。こないだまで午後に再放送されていた『北の国から』を見てボロボロ泣き、それが終わったら「晩メシどうしよっかね～？」なんて考える、まるで主婦のような生活リズムでございます(涙)。つーか、ぶっちゃけた話、ここのところ月収10万円！　こりゃ深刻！　何気に就職しようかなぁ～なんて思ったり。……まぁ、問題は就職させてくれる会社があるかどうかですけどな。はぁ～っ (涙)。

仕事以外では自宅に念願のケーブルテレビが導入されたり、週末にはバンドメンバーと情報交換をしながら夜な夜な酒を浴びたり、異業界の方々と情報交換をしながら夜な夜な酒を浴びたり、もう相当な充実ぶりですが(涙)、仕事がないと気持ちにハリがないというか、ズルズルと堕落への道を邁進しているという不安感にかられちゃうものです。

と、ここまで書いてちょっと思い出しましたが、じつはヒマなわけではなく、単に仕事を忘れてただけでした。厳密に言うと、忘れてたフリですが。悪質！(涙)

というわけでそろそろマジメにサクッと原稿を書き、その勢いでほかの仕事もやっちゃいますか。じゃないと当ページ担当編集者のえんどうに「てめえ！　さっき編集部で『日が変わらないうちに原稿送りますっ！』って言ってたクセにぜんぜん来やしねえじゃねえか！ところでつぎのドリームライブラリのラインナップだと、『はにぃ・いん・ざ・すかい』がイイですよね。こう(腕をピンと伸ばしてグルグル回しながら)攻撃するんですよね！」と叱られ、13年まえに同じ雑誌の編集部で働いていたムネタツにも「さっき渡したMOの画像でとっとと例のWebページを作ってくれよ！　ところで今日いっしょに渡したビールだけど、なんか白い沈殿物が確認できるので飲まないほうがいいかもしれないや。あと『ミスタードリラー』は本当におもしろいよ。"ちぜ"はゲーセンで遊んだことある？」って言われちゃうヨ。……ていうか誰も知らない昔のペンネームで呼ばないでくださいネ、ムネタツ(涙)。

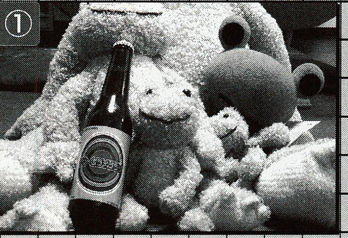
さて、さっき"その勢いでほかの仕事も"と書いたんだけど、その仕事というのは、なにを隠そうドリームライブラリで遊べるゲームの紹介Webページを作成することなんです。具体的には、もらった原稿や画面写真を、あらかじめ作っておいたページに組み込んでHTML化する作業でして。昔はメガドライブやPCエンジンのゲームを積極的にプレイしていたオレだったので、作業中には懐かしい記憶が渦巻いちゃいます。「あー、このゲームはアイツから借りて遊んだんだっけ。アイツはいまごろ、どこで何してるんだろ？」とか、「ぅわあ、このゲームに夢中になってたころは女の子と同棲してたんだよな。悪いコトしたなぁ(恥)」とか、ありとあらゆる甘酸っぱかったり、ホロ苦かったりするメモリーが現れては消えていくワケですわ。おかげで作業の途中でパソコンのモニターが涙で見えなくなります。なので仕事が遅くなるんですねコレが (←言い訳)。

ともあれ(涙)、レトロな雰囲気が漂う、これら過去の作品をいま改めて見つめることで、"本当におもしろいゲームってナニ？"という、コンピューターゲームの本質的なモノを考えてみたりするんですね。ハードの進化や斬新なアイデアといった要素が、どこまでゲームをおもしろくするのか？　ドリームライブラリで遊べる昔のゲームでも、最新作と遜色ない楽しさを与えてくれるモノがあるけど、なぜ"楽しい"のか？　そのへんを考えていこうかと。次号で(涙)。

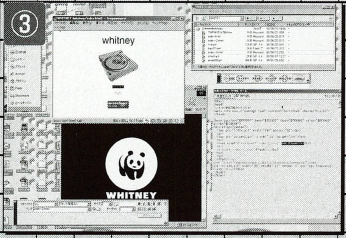
本当は今号で書くはずだったんですが、ちょうどそのテーマで取り上げたいゲームの発売日が、この原稿を書いてる翌週なんです。ちなみにそのゲームとは『ミスタードリラー』と『ジェットセットラジオ』ですけどネ。……ちょっと難しいテーマなのでオレにちゃんと分析できるか不安ですが (涙)、とにかく、次号をお楽しみに！

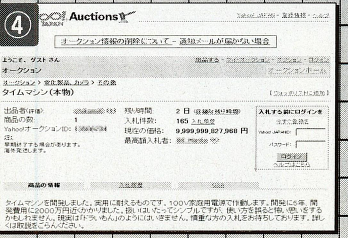
ところで以前キャラメルポットの掲示板に「今度取材させてください！」って書き込んだんですけど、行けなくて申し訳ございません、石川さん！　9月にはうかがいますので！　改めて連絡いたします！　ウワサのアレ、期待しております！　ですから福岡に行ったら、おいしいお店に連れてってください♪←何様だオレ!! (涙)

http://www.rameo.com/bakagame/にカマ～ン！

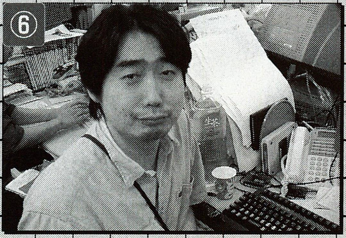
①


②


③


④


⑤


⑥


①わーい、こんなビールをもらっちゃったヨ。
②わーい、これでビデオメールもオッケーだ。
③ウチのバンドのHPを作成中。
④スゲー物を発見。欲しい！
⑤うららTは夏の必須アイテム。
⑥ムネタツだ！もしや腐れ縁？

I♥DC アイラブディーシー

君たちのDCへの熱き想いをまっすぐな気持ちで受け止める。

500ドリー&DCソフト

キミたちがプレイした、ゲームに対する悲喜こもごもの批評文を多数掲載。ソフトプレゼントも大好評だぞ!

パワーストーン2

メーカー／カプコン 発売日／2000年4月27日 価格／5800円

●前作から1年、まさにパワーアップして帰ってきたって感じです。4人同時対戦にネット対戦という、対戦ゲームとしてのおもしろさがこのゲームには詰まっています。さらに、アイテムをゲットしていくアドベンチャーモードやアイテム合成ができるひとり用のモードは、対戦モードとの連動もあり、やり込める作りで充実。前作同様、追加要素にも抜かりなしで、前作に対するユーザーの意見を意識した作りは非常に好感が持てました。しかし残念なのは、遊べるステージが少ないことや、エンディングがキャラクター別でなくなってしまったこと。ゲーム自体はおもしろいだけに、非常に寂しい気がします。ただ、ビジュアルメモリの使いかたやNAOMI基板との連動、ネットワークへの積極性などを見ていると、カプコンがもっともドリームキャストを使いこなしているメーカーだと思います。

評価：満足

DC00011251 ブラフォード 29歳♂

●前作が大好きだったので、発表されたときからずっと期待していました。操作方法が変わったので最初はとても難しく思いましたが、やっているうちにすぐなじみました。内容はにぎやかな4人同時対戦ができ、アクション映画を見ているような、あるいは大運動会に参加しているような気分になりました。たまに自分のキャラクターが見えなくなりますが、場面の切り替えが早いのでストレスはたまりません。だけどキャラクターの個性は前作より劣っている気がします。それと"コレクション"コーナーもなくなってしまうなど、不満もそれなりに感じました。

DC00013575 島子 14歳♀

●土台となるシステム、世界観はすでに前作で完成していたが、今作もワイワイ楽しみながらプレイできる。また、4人同時対戦が可能になったことで、パーティーゲームとしても楽しめるようになった(21型以下のテレビだとすっごく見にくいが!!)。また、対戦ゲームとしては珍しく、倒されたプレイヤーを復活させられるので、ヘタクソな人でも大丈夫(笑)。ただ、クリアー後のおまけ的な要素や、ビジュアルメモリを使ったミニゲームが少なくなっていたのは残念。それと、通信対戦のマッチングサービスの支払いは、今後はWeb Moneyでもオーケーにしてほしい。

評価：けっこう満足

DC00013054 田村貴弘 15歳

●前作はプレイしたことがないのだが、おもしろいと思った。ごちゃごちゃしていて、キャラを見失うことも多々あるが、深く考えないで適当にやっているだけでも、それなりに遊べるのがうれしい。"ちょっとした時間に1プレイ"というのにちょうどいいソフトだ。通信対戦と4人同時プレイはまだ未体験だが、アドベンチャーモードだけでもひとりで十分楽しめる。

評価：けっこう満足

DC00012483 B・アルマイト 26歳♂

そのほかのドリームキャストソフト

爆裂無敵バンガイオー

メーカー／トレジャー
発売日／1999年12月9日
価格／5800円

●シューティングもいろいろとありますが、なかでもこのゲームは、ボカスカと惜しげもなく弾が出せ、どんどん爆発するので、ミントガムのごとくあと味爽快です。"りき"と"まみ"でショットを切り替え、ダッシュを駆使。そして危なくなったら"全方位弾"で切り抜ける。操作も簡単で慣れるのも早かったです。唯一不満なことは、自機が目立たない!! ことです。それ以外は、画面いっぱいに広がる爆発とおもしろさのおかげで文句ナシです。

評価：満足度90点

福岡県 入井詠亜 30歳♂

プロ麻雀 極D

メーカー／アテナ
発売日／2000年3月30日
価格／5800円

●プロの雀士が16人登場するが、人によって打ちかたが違い、また、流れを意識しているかのように打ってくるので実戦感覚でプレイできるのがよい。モードも充実していて、"雀荘巡り"は暇つぶしに便利だし、"テンパイチャンス"は実践的ではないが、基本は学べる。ただ、麻雀の本を読んだことのない自分にとって、専門用語の解説が載っていないのは不親切に感じた。

評価：満足

DC00013931 TDM 19歳♂

NBA2K

メーカー／セガ・エンタープライゼス
発売日／2000年3月23日
価格／5800円

●スポーツゲームに何を求めていますか？ 私はスーパープレイを決めたときの爽快感、これに尽きます（もちろん勝つこともいいですが……）。その点でこのソフトは、200パーセントの気持ちよさを味わえます。テレビ中継と見まがうほどの美麗なグラフィック。パス・ドリブル・シュートいずれのモーションも幾重のパターンが存在。自己満足に浸れる迫力にあふれたリプレイ。スポーツゲームはここまできたのか……と改めて実感しました。しかしシステム面ではストレスも。それは、ゲーム画面に1文字も日本語が出てこないことです（モードセレクトはもちろん、それをフォローするヘルプウィンドーまでも！）。この作品には仮想プレイヤーとチームの作成という、シミュレーション的要素も盛り込まれていますが、英語のために首をかしげながらプレイしているのが現状です。制作サイドは、すべてのユーザーが作品の魅力を100パーセント引き出せるような配慮が必要なのでは、と考えさせられるものがありました。

評価：80点

DC00013644 だいふく 28歳♂

ソニックアドベンチャー

メーカー／セガ・エンタープライゼス
発売日／1998年12月23日
価格／5800円

●グラフィックがすごい！ スピード感がすごい！ と初めのうちはこんな感じでよかったんですが、何度もプレイしていると気になる点が……。それは"視点"。ゲーム中、急な視点の変化に操作が追いつか

6/10〜6/23

編集部員たちはコレにハマッた!!

1位 ミスタードリラー (DC) …4人
2位 首都高バトル2 (DC) …2人

前号とあんまり変わりません。っていうかすごいのが、本コーナー開始以来ず〜っと『バーチャロン』にはまっているヒゲ犬。これまでにネット対戦電話代で20万円以上つぎ込んだつわものだ。さらにちるぞうは、「もうすぐ『ペプシマン』クリアー。わ〜い」といって笑う。こちらもある意味つわものネ。

編集者名	ゲームタイトル
相沢浩仁	Space Channel 5（海外DC）
NORIKO	なし
コブラ小林	首都高バトル2（DC）
SIN荒沢	RECORD OF LODOSS WAR 〜ロードス島戦記 邪神降臨〜（DC）
こだまっち	アドバンスド大戦略 〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜（DC）
田村	ミスタードリラー（DC）、ビートマニア featuring DREAMS COME TRUE（AC）
もんち	ジェットセットラジオ（DC）、ペルソナ2 〜罰〜（PS）
えんどう	風のクロノア Moonlight Museum（WS）、パワースマッシュ（AC）
ムネタツ	THE TYPING OF THE DEAD（DC）、ストリートファイターIII 3rd STRIKE（DC）、ミスタードリラー（DC）
おほむら	リボルト（DC）
鈴木ノリック	首都高バトル2（DC）、ミスタードリラー（DC）
加藤	エイジ オブ キングス（PC）、テトリス ザ・グランドマスター（AC）
みのちん	スーパーロボット大戦α（PS）
にっし〜	カードヒーロー（GBC）、賭博黙示録カイジ（PS）
ヒゲ犬	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（DC）
おっさん古屋	FIFAサッカー ワールドチャンピオンシップ（PS2）
池村通信	ぼくのなつやすみ（PS）、バーチャNBA（AC）
すけお	バーチャストライカー2 ver.2000.1（DC）
あさごろう	なし
ちるぞう	ワールド・ネバーランド2 プラス 〜プルト共和国物語〜（DC）、ペプシマン（PS）

DC=ドリームキャスト、PS2=プレイステーション2、PS=プレイステーション、GBC=ゲームボーイカラー、WS=ワンダースワン、AC=アーケード、PC=パソコン

ないことがあった。これはかなりつらかった。慎重に操作すれば大丈夫なのだが、そうするとスピード感がなくなってしまう。それに酔うし（笑）。あとはストーリー。もう少し長くしてほしかった。

評価：不満

DC00010716 AT

バーチャコップ2

メーカー／セガ・エンタープライゼス
発売日／2000年3月2日
価格／2800円

●ゲーセンで出会い、サターンでプレイし、ドリームキャストで再び体験できることが単純にウレシかった。『バーチャコップ』が歩んできたこれまでの歴史を、リアルタイムに体験してきた人にとっては確かにいまさら感は否めない。しかし、システム自体は"撃つ→当たる→敵倒れる"という単純にして明快なもの。ボス以外の敵に耐久度が設定されていないので、連射力よりも狙撃力が必要とされる難易度設定は、『ザ ハウス オブ ザ デッド』とはまた違ったおもしろさがある。2800円とお買い得な価格も親切で、ドリームキャスト・ガンを持て余していた人にちょうどいい発売タイミング。良心的な一作と呼べるのではないだろうか。

評価：満足

千葉県　TVゲーマー

特別企画

お願い! DCに移植して!!

もう説明する必要がないほどの支持を受け、『DEAD OR ALIVE 2』が1位。これで本コーナーを開始した4/28号以来、5号連続となる。もうそろそろ1位の座を譲る＝移植決定となってもいい雰囲気だが……。さて次号は？　そして7位には『ドラゴンクエストVII』。人気アイドルグループのSMAPを起用したコマーシャルを連日のように目にするなど、話題にこと欠かさない。これから発売が近づくにつれて、本格的に盛り上がりそうだ。さて次号では、いよいよみんなが待望してやまないタイトルの移植決定が報告できそう。次号以降のランキングは、票が割れて荒れ模様になりそうな気配だぞ!?

6/10〜6/23 移植希望BEST10

順位	前回順位	ゲームタイトル	メーカー	機種名	票数
1	1	DEAD OR ALIVE 2	テクモ	AC/PS2	74
2	3	NiGHTS（ナイツ）	セガ・エンタープライゼス	SS	16
3	2	バイオハザード3 ラストエスケープ	カプコン	PS	15
4	7	ギルティギア ゼクス	サミー/アークシステムワークス	AC	13
5	5	パワースマッシュ	セガ・エンタープライゼス	AC	12
5	6	メタルギアソリッド	コナミ	PS	12
7	-	ドラゴンクエストVII 〜エデンの戦士たち〜	エニックス	PS	11
8	-	カルドセプト	大宮ソフト	PS/SS	10
9	8	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	AC	9
9	-	ヴァルキリープロファイル	エニックス	PS	9
次点		ファイティングバイパーズ2	セガ・エンタープライゼス	AC	8

※PS＝プレイステーション、PS2＝プレイステーション2、SS＝セガサターン、AC＝アーケード
※本誌6月16日号アンケートハガキから、無作為に500通選んで集計。

編集部員が期待する RPG BEST 10

先ごろ、アメリカのゲーム雑誌、"ゲーマーズリパブリック"から、編集部員が期待するRPGを1〜3位まで教えてくれと依頼を受けたのだが、その結果が興味深かったのでここに紹介しよう。

まず編集長の相沢が1位に挙げるのは『ファンタシースターオンライン』。「制約の多いゲーム機における初のオンラインRPG。全世界同時対戦を目標に、言語の壁を乗り越える試みなど、非常に意欲的な挑戦に期待」という理由だ。同じ理由で（え）とSin荒沢も1位としている。しかしいちばん期待度が高かったのは『ドラゴンクエストVII』だった。ムネタツを筆頭に、「シリーズ通してずっと遊んでいるし、RPGでは大好きなタイトルのひとつだから」という意見が多数を占めた。意外と少数だったのが『ファイナルファンタジーIX』。シリーズを追うごとに売上を伸ばす希代の代物が眼中に入らないほど、これからのRPGはツブぞろいということか。

順位	ゲームタイトル	メーカー	機種	得点
1	ドラゴンクエストVII 〜エデンの戦士たち〜	エニックス	PS	22
2	ファンタシースターオンライン	セガ・エンタープライゼス	DC	12
3	L.O.L. 〜Lack of Love〜	アスキー（ラブデリック）	DC	5
3	ディアブロ2	カプコン（ブリザード）	PC	5
5	イースIIエターナル	日本ファルコム	PC	4
5	エルドラドゲート	カプコン	DC	4
5	グランディアII	ゲームアーツ	DC	4
5	ファイナルファンタジーIX	スクウェア	PS	4
9	ペルソナ2 〜罰〜	アトラス	PS	3
10	METAL MAX WILD EYES	アスキー	DC	2

※DC＝ドリームキャスト、PS＝プレイステーション、PC＝パソコン
※"得点"は、1位タイトルを3点、2位を2点、3位を1点として計算した。

批評文投稿大募集中!!

キミがプレイしたソフトの批評文を大募集。郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、DCサポーターズ会員は会員番号、そして批評文と評価（例：ちょっと不満、満足度80点、など）を書いて下記のあて先まで。ハガキかe-mailで応募してください。加えて掲載者の中から、毎号抽選で2名様に好きなDCソフトをプレゼント！欲しいDCソフト名（発売まえのソフトや限定版は不可）も記入してね。住所などの記入漏れ、ウソやパクリの投稿は無効だぞ!!

あて先
〒154-8528 (株)エンターブレイン ファミ通DC編集部
「I❤DC」批評文投稿係
E-mail:fantasic@themis.dricas.com

掲載者全員に500ドリー、さらには抽選で2名に好きなDCソフトを進呈!!

今号のソフト当選者　福井県 入井詠亜さん　千葉県 TVゲーマーさん

オメデトウ!

■新作『デスピリア』について、アトラスのYa!魔王さんに直撃！

ゴロへの応援のお便りを162ページのあて先まで送るのだ。



※この日もんちが用意したお土産の抹茶シュークリームの味が、脳裏に染みついていたのでした。



ドリームキャストをみんなで応援しよう!!

★入会特典

◎メンバーズカードの発行
◎毎月イベントを開催
◎会員ホームページへの入場
◎メールマガジンの配信(要申込み)
◎ジョイポリスの割引サービス



⬆これがDCファン羨望のメンバーズカード。

★7つの誓い

その1 ドリームキャストが1000万台売れるように応援する!

その2 全世界の全メーカーがドリームキャストに参入するように呼びかける!

その3 優秀なクリエーターにドリームキャスト用ソフトの制作を呼びかける!

その4 良質なソフト作りを続けるメーカー、ソフトハウスを応援する!

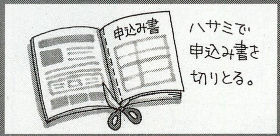
その5 ドリームキャストユーザーとクリエーターの交流をサポートする!

その6 ドリームキャストならではのスタイルを提案する!

その7 ファミ通DCを毎号買う!!

★入会手続き

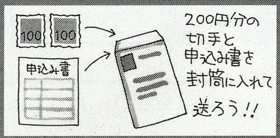
1. さまざまな入会特典があるDCサポーターズ。これに入会したい人は、まず、右ページにある入会申込み用紙を切り取ろう。ただし、切り取りたくない人は、コピーを取ってもオーケーだ。





2. 申込み用紙を切り取ったら、名前や住所、電話番号などをしっかりと記入し、以下のアンケートに答えてほしい。みんなの意見が、これからのサポーターズを作っていく。真剣に答えてくれ。

3. 申込み用紙に記入したら、切手200円分を同封し、下記のあて先まで送ってくれ。約1ヵ月後、キミのもとにメンバーカードが郵送される。7つの誓いのもと、ドリームキャストを応援するのだ。



★申込み用紙のあて先

〒101-8691
東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
ファミ通DC編集部
「DC サポーターズ入会」係

★問合せ先 サポーターズ入会に関するご質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに、TEL 03・5433・7855までお電話ください。

DCサポーターズ

入会申込用紙

フリガナ		生年月日	19　　年　　月　　日		
名　前		年齢	歳	性別	男　女
住　所	□□□-□□□□ 都府道県	市・郡・区 町・村			
電話番号	―　　―	FAX番号	―　　―		
メールアドレス					

切り取り線

アンケート

❶学校もしくは職業を教えてください。
①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　　　　）

❷持っているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）
①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション2⑥プレイステーション⑦ポケットステーション⑧ニンテンドウ64⑨64DD⑩スーパーファミコン⑪ファミリーコンピュータ⑫ゲームボーイ（カラー含む）⑬ワンダースワン⑭ネオジオ⑮ネオジオポケット（カラー含む）⑯PC-FX⑰PC-エンジン⑱Windows対応機種⑲マッキントッシュ⑳その他（　　　　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）
①ファミ通DC②電撃ドリームキャスト③ドリームキャストマガジン④週刊ファミ通⑤月刊ファミ通ブロス⑥ファミ通PS⑦ファミ通64+⑧ARCADIA⑨電撃王⑩Vジャンプ⑪ゲームウォーカー⑫マイコンBASICマガジン⑬ゲーム批評⑭電撃NINTENDO64⑮The64DREAM⑯Theプレイステーション⑰HYPERプレイステーション⑱電撃プレイステーション⑲月刊ネオジオフリーク⑳Login㉑週刊アスキー㉒少年ジャンプ㉓少年サンデー㉔少年チャンピオン㉕少年マガジン㉖コミックビーム㉗コミックボンボン㉘コロコロコミック㉙その他（　　　　　　）

❹1日のゲームの平均プレイ時間は？
①30分以下②30分～1時間③1時間～1時間30分④1時間30分～2時間⑤2時間～2時間30分⑥3時間～4時間⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？
①0～1本②2～3本③4～5本④6～7本⑤8～9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？
①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥インターネットショッピング⑦その他（　　　　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？
①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）
①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④スポーツ⑤シューティング⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　　　　）

⑩いままでプレイしたゲームのベスト3は？（機種問わず）
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味を持っていることは？

⑫休日の過ごしかたは？（いくつでも）
①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞
③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム
⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　　）

⑬これからさき、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。
思う・思わない
分野
①キャラクターデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド
⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー
⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター
⑬その他（　　　　　　）

⑭ドリームキャストは持っていますか？
①持っている②いずれ買う予定③買う予定はない

⑮未購入の方にお聞きします。その理由は？
①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので
③好きなソフトメーカーが参入していないので
④価格が高いと思うので⑤その他（　　　　　　）

⑯未購入の方にお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？
①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら
③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格がさらに下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　　）

⑰購入された方にお聞きします。本体の印象は？
価格
①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い
デザイン
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い
操作性
①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入された方にお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入された方にお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入された方にお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？
使用している・使用していない
使用目的（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？（いくつでも）
①セガのホームページ閲覧②そのほかのホームページ閲覧
③Webマガジン閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム
⑦その他（　　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。
1（　　　　　　　　）2（　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。
メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。
クリエーター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

ファミ通DC Top10 協力店リスト

■北海道
COMG! ジョイポート本店／パセオ店／琴似店
DEPOツクモ 2番街店
GAME BANK 篠路店／手稲店
スーパーデンコードー 琴似店／苫小牧店／旭川パワーズ店／菊水元町店／岩見沢店／登別店
そうご電器YES 旭川店／花川店／小樽店／岩見沢4条店／恵庭店／根室店／札幌店／新琴似店／千歳店／大麻店／苫小牧店／美園店／平岡店／北広島店／サカエ店／函館ソフト館／伊達ソフト館／光星ソフト館／手稲ソフト館／静内ソフト館／北見ソフト館／朝日町ソフト館／八雲ソフト館／富良野ソフト館
■青森県
Wonder GOO 青森柏店
スーパーデンコードー 八戸本店／弘前本店／とうてつ駅前店／新むつ店／新青森本店／青森西店／八甲大橋店
トミー 根城店／五戸店／三沢店／八戸店
トモヤ 金木店／柏店
ないす堂 駅前店／富田店
■秋田県
Wonder GOO 大曲店
スーパーデンコードー 秋田本店／新横手店／新大館店／新本荘店／能代バイパス店
そうご電器YES 広面店／飯島店
ソフトメディア 駅東口店
ブックシティピア 追分店
マジカルステーション 大館店
ゆにこんG 大曲店／本荘店
■岩手県
COMG! みたけ店／盛岡南サティ店
TVパニック 一関店
Wonder GOO 水沢店
スーパーデンコードー 久慈店／大船渡店／北上店
そうご電器YES 盛岡店
ファミコンショップツインズ 花巻店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
TVパニック 佐沼店
Wonder GOO 石巻バイパス店／泉バイパス店／大和町店
Wonder Goo Max Denkodo 仙台南店
シーガル 五輪店／石巻店／泉バイパス店／岩沼店／大和町店／北根店
シータショップ 仙台店
スーパーデンコードー 加賀野店／多賀城店／気仙沼バイパス店／古川バイパス店
そうご電器YES 古川ソフト館／亘理ソフト館
大昌ビーヤング 名取店
ベスト電器ハル ヤオチュウカウボーイ店
■山形県
Wonder Goo 米沢店
ウキウキ新大陸 新庄店／山形西バイパス店
シーガル 米沢店
新大陸 南陽店
スーパーデンコードー 山形北店／酒田店／東根店
そうご電器YES 南陽ソフト館
ファミコンプラザTOM 寒河江店／春日町店／大野目店
■福島県
おもちゃの店さいとう 昭和町店
シーガル ふくしま店／郡山インター店／郡山店
スーパーデンコードー 新白河店／福島西店／福島バイパス南店
そうご電器YES 郡山店
■新潟県
COMG! 亀田店／近江店／小針店／新津さつき野店／新津店／水原店／吉田店／空港通店／五泉店／荒川店／三条四日町店／糸魚川店／小出店／新発田店／中条店／長岡店／内野店／六日町店
えっぐMAN 十日町駅前店／鳥屋野店
ファミコンショップ テイル
マジカルガーデン 新潟東店／上越大通り店／新潟空港通店／柏崎店
ユメック 長岡東口本店／長岡大島店／上越高田店
■長野県
アピアランド 駒ヶ根店／飯田店
エイデン 駒ヶ根店／小諸店／松本店／大町店／諏訪インター店／飯田店
デジタルプレイス 長野店
ノジマ 上田店／茅野店／佐久店／豊科店
ビルフェロー 飯田サティ店／豊科サティ店
ふぁみこん通り 岡谷店
■群馬県
一休さん ベイシア西部モール店／ベイシア伊勢崎店
Wonder GOO 高崎店／高崎中居店／館林店／富岡店
クウム 大泉店／太田駅南店
■栃木県
U･らんど 小山店
Wonder GOO 足利店／鹿沼店／宇都宮東店
クウム 足利南店／足利店
ドキドキ冒険島 黒磯店
ブックランド アレックス
ホームステージカスミ 足利店
三遊堂 烏山店／黒磯店／今市店／鹿沼店／真岡店
■茨城県
Jack 竜ヶ崎店
TVパニック 神立店／土浦店
U･らんど 結城店／三和店
Wonder STATION ひたちなか店／古河店／ホームセンター 境店／波崎1番館／竜ヶ崎店／高萩店／新利根COM店／日立田尻店
Wonder GOO 学園店／岩瀬店／荒川沖店／神栖店／水海道店／大穂店／東海店／常陸大宮店／土浦ピアタウン店／石岡店／鹿島店
石岡ピノキオトーイ
今川薬品 クレオつくば店
カスミサンタ 那珂湊店
カスミ家電 牛久店／取手東店／水戸1番館
トイズわん 鉾田店
ドキドキ冒険島 波崎店
フォトショップZERO
ホームステージカスミ 玉造店
■埼玉県
Piw/ぴゅう 北浦和店
Wonder GOO 新座店／東川口店／入曽店
アンドウトーイ
黒田書店 本店／BOOM新宿店／三郷店／千間台店
さくらや 大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
ソフネット 新所沢店
ソフマップ 大宮店
ドキドキ冒険島 南浦和本店／東川口店／北浦和店
ノジマ 越谷店／吉川店／新所沢店／入間店／東所沢店／飯能店／本川越店／蓮田店／三芳店
ファミコンショップ桃太郎 本川越店／川越店／川越新宿店／草加店／入間店／北坂戸店
ファミコンハウス ピエロ 伊奈店
ホームステージカスミ 春日部店
マジカルガーデン 東松山店
ミルキー 所沢店／入間店／霞ヶ関店／鶴ヶ島店
りんでんばうむ
ロムハウス 上福岡店／志木店
■東京都
BIG 大鳥居店
COMG! 池袋店
Piw/ぴゅう 神保町店／下北沢店／国立店
TVパニック 蒲田店／雑色店／赤羽店
アール 本町店
おもちゃの玉屋
カナリヤ
カメラのさかもと 723
キデイランド 立川店
キムラヤ 町田店パートII
黒田書店 竹の塚店／聖蹟桜ヶ丘店
ゲームキッズ 東武練馬店
ゲームズ マーヤ
ゲーム天国 亀有店／竹ノ塚店
コヤマ 押上店／新小岩店
さくらや 新宿ホビー館／東京八重洲北口店／サンシャイン60通り店／御徒町駅前店／渋谷店／池袋東口店
サンソフト
ジー･ファン
シータショップ 大泉店／中野店
スーパー2番館
セキド ラブラブ高倉店／野猿コンピュータ&ゲーム館
ソフトガレージ 五反田店
ソフトランドDuck 学芸大店
ソフトランドGARAGE 小山店／西小山店
ソフマップ 本店／秋葉原13号店／新宿1号店
大成堂 ひばりが丘店／石神井店／文京店
ディクタス 武蔵関店
東武百貨店 本店7階玩具売場
ドキドキ冒険島 亀有店
ネバーランド 浜田山店
ノジマ 羽村店／高倉店／秋川店／小平店／青梅店／多摩店／忠生店／楢原店／西国分寺店／八南店／多摩境店ゲームコーナー
博品館トイパーク
ハチスケ 環七大森店／蒲田JR東口店／第2京浜多摩川店
ファミコンショップJOY 大井町店
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／八坂店／ひばりヶ丘店
ファミコンハウス 小岩駅前店
ファミコンランド 光が丘公園店／光が丘店／赤塚店
ファミコンワールドぱお 青梅店／小作店／昭島店／東大和店／福生店／立川店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マックスエンタテイメント
丸善無線電機(株) 立川店
メディアバレー 町田店
メディアポリス 新大久保店／成城店／府中店
モーリス 中野ブロードウエイ店／高円寺店／中野北口店／野方店
モトナワールド 瑞江店
もりたや 小金井店／調布店
ヤマギワ(株) 世田谷店／東京店
ヤマギワソフト館
ユニックス
ロムハウス 国分寺店／成城学園店／中野坂上店／西日暮里店
■千葉県
GAME いちばんかん 五香店／六高台店
GAME&HOBBY キッド
mega 豊四季店
MUSIC&GAME Happy
Piw/ぴゅう 柏店
Wonder GOO 江戸川台店／増尾店／柏店／流山店／花野井店
Wonder STATION 鎌ヶ谷店
アドホック 湖北店
おもちゃのあづまや
ドキドキ冒険島 銚子店／君津店
ねくすとわん 臼井店
ハチスケ 四街道店
ファミーズ 千葉四街道ビートル店
ホームステージカスミ 八日市場店／茂原店
マジカルガーデン 稲毛店／南流山店
メディアバレー 千葉店
モトナワールド 船橋北口店／南行徳店
■神奈川県
BIG 港北NT店
Piw/ぴゅう 稲田堤店／淵野辺店／本厚木店
アイワールド 相模原店
相模原 ガミ堂
シータショップ 希望ヶ丘店／厚木店／戸塚店／溝ノ口／藤沢店
ソフトピア 横浜西口店
ソフトランドBOSTON 鹿島田店
ソフトランドGARAGE 宿河原店／新丸子店／白楽店
ソフトランドSerpenters 鶴見店
ソフトランドぶんぶん 元住吉店／向ヶ丘店／大倉山店
テレビッ子 あざみ野店／馬絹店
トイダック 相武台店／大和店／南林間店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 上鶴間店／愛川店／伊勢原店／岡津店／海老名店／鴨宮店／茅ヶ崎店／溝の口A館店／溝の口B館店／鵠沼店／湘南台店／城山店／秦野店／相模原店／大井松田店／大雄山店／大和店／中山店／辻堂店／湯河原店／平塚西店／緑ケ丘店
ファミコンショップ Paddy(パディ)
ファミコンショップ コンコルド
ファミコンプラザ ジェイズ
丸井 川崎店
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション さつき橋店／戸塚店
メディアポリス 厚木妻田店／座間店／相模大野店／秦野渋沢店／大和店／日吉本町店／武蔵中原店
ヤマギワ(株) 横浜店
ロムハウス 宮前平店／戸塚店／大口店／大船店／鶴見店／南林間店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
ノジマ 向町店／甲府店／上野原店／韮崎店／富士吉田店
■静岡県
100満ボルト 浜松本店／駅南店
PARADE 掛川店／湖西店／静岡川合店／藤枝店／袋井店／三方原店
Wonder GOO 掛川店／榛原店／藤枝店
エスポット 新富士駅南店／静岡東店／藤枝店／浜松有玉店／冨士店／駿東店
エマーソン 笠井本店／掛川店／アリーナ店／モール街店／幸店／三島店／袋井店／浜北駅店／浜北小林店／磐田国府台店／磐田今之浦店
華亜奴倶楽部 エマーソン 有楽街店
ゲームショップぱる まがりかね本店
ドラゴンキッズ
ノジマ 岡町店／裾野店／北脇店／藤枝店／磐田店
ファミーズ BOOK ONE店／篠原店
ファミコンランド 原島店／高丘店／佐鳴台店／磐田店／浜北店／豊田店／本郷店
ブルート 川合店
フューチャービー 清水店
ホビヨン
マジカルガーデン 浜松高台店／清水店／千代田店
メディアポリス 掛川店／御殿場店／三島徳倉店／沼津仲見世店／袋井店／長泉店／藤枝店／函南店／浜松高林店／浜北店／富士店／冨士宮店／本吉原店／リコー通り沼津店
■愛知県
GROOVE! 本店／高蔵寺店
MAG MART 中村本店／一宮店／一社店／江南店／高蔵寺店／勝川店／甚目寺店／滝ノ水店／池下店／津島店／当知店／尾西店／尾張旭店／平安通店／杁中店
一休さん 本店／御器所店／大曽根店
エイデン 岡崎店／蒲郡店／岩田店／坂下店／四軒家店／春日井店／小幡店／小牧店／新瑞橋店／西尾店／大樹寺店／知多店／知立店／長久手店／田原店／碧南店／豊田元町店／名駅本店／鳴海店／犬山店／西春店／安城店／稲沢パールシティ店／香久山店／高浜店／千音寺アズパーク店／弥富店／杁中店
オタッキー パルコ西本店／御器所店／小牧駅前店／中村公園店／平針店／新瑞橋店／六番町店
おとわや かりがね店
おもちゃのジャンボ アスティ店／千代田橋店
おもちゃの街 ブレーメン
ゲームステーション 64ビット
ゲーム選隊 稲沢店／小牧店
コンプマート 向山店／大須 メガタウン／大須 第1アメ横／豊田店／名古屋店
白樺書房
センキ 尾西店
童夢
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコング 上和田店
ビックガレージ 江南店
ビルフェロー 豊田 サティ店
ファミーズ 共和店／阿久比店／柴田店／太田川店／大府店／知多朝倉店／当知店／半田インター店／半田駅前店／富木島店／名港店／鳴海店
ファミコング 岡崎店
ファミコンランド 牛巻店／森本店／稲沢小池店／岩倉店／桜木店／豊橋小松店
ファンタジーワールド 西尾店
フェスタポート 鳴海店
フューチャービー 名古屋店
ポニーランド GAME CITY
マジカル 黒川店／瀬港店／西尾店
マジカルガーデン 岡崎インター店／岡崎北店／刈谷店／極楽店／中村店／東郷店／南陽通り店／豊橋ときわ通店／一宮北店／岡崎店／江南店／港店／守山店／春日井店／甚目寺店／石川橋店／千音寺店／町屋店／半田店／平針店／碧南店／豊橋店／豊川店／豊田248店／豊田インター店／堀田店／緑店／東郷店
マジカルステーション 錦店／名東店／小牧店／春日店
メディアザウルス 大須店／中川店／一宮富士店／豊明店
ヤマギワソフト ナディアパーク店／メルサ店
■岐阜県
COMG! 西部店
GAME SEVEN
Gパワーズ かがしま店／岐阜店／岐阜北店
MAG MART 羽島店／鶉沼店／岐南店／金園店／長良店／島店
エイデン 高山店／多治見インター店／美濃加茂店／瑞浪店／大垣ベルプラザ店
コンプマート 可児店／岐阜店／岐南店
パソコンヤ メディアチャンピオン
ファミコン GP
ファミコンKids
ファミコンジャングル
ファミコンランド ハッピーほずみ店／大垣店／大垣バイパス店
マジカルガーデン 可児店／穂積北方店
マジカルステーション 土岐店／各務原店／グロスアミュゼ店
メディアザウルス 可児店
遊コン 知多半田駅前店
■三重県
Wonder GOO 名張店
エイデン 津店／鈴鹿店／松阪店
ゲーム選隊 白子店
コンプマート 四日市店
スーパーセンターBaX電気館 伊勢店／亀山店／久居店／熊野店／志摩店／上野店／新鳥羽店／大台店／津店／尾鷲店
スーパーランド 四日市一番店／四日市本店
ビルフェロー 桑名 サティ店／津 サティ店
ファミランスペース 鈴鹿
マジカルガーデン 生桑店／四日市店
マジカルステーション 御園店
■奈良県
遊コン 奈良店
■和歌山県
TOY&HOBBY mimiY
キャッツアイ 新宮店
スーパーセンターBaX電気館 串本店
ファミーズ 買取館
ミノスケ 本店
■滋賀県
PAPYRUS 八日市店
U☆BEAT タカノ店／菩提寺店
Wonder GOO 栗東店
ヴイステーション 皇子山店／彦根店
ゲームプラザ元気302 堅田店
ゲームステーションみずの
トイショップみずの
ビルフェロー 栗東サティ店
マジカルガーデン 堅田店
■京都府
(株)あさだ
ザウルス 桂店／上賀茂店／常盤店／太秦店／大将軍店
タカラトーイ(株)
ニュータイプ 大将軍店
ハイパーニュータイプ 桂店／西院店／太秦店
ビルフェロー 亀岡サティ店／向町店
ファミQ 城陽店／新田辺店
ファミコンクラブ ビ･ドリーム
ファミザウルス 山科店
マジカルガーデン 野田川店
メディアショップギース 西院本店／長岡天神駅前店／白梅町店
■石川県
COMG! 加賀店／小松店
GROOVE! 金沢有松店／金沢本店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ファミーズ 加賀店／井林店
■富山県
GROOVE! 富山堀川店
ゲンキランド 魚津店／呉羽店／天正寺店
三共ジョーシン株式会社 とやま本店
ハイパーゲンキランド 豊田店
ファミコンスペースシャトル 黒部店／砺波店／奥田店／滑川店／高岡店／小杉店／富山駅店／二口店
■福井県
おもちゃのアリス
おもちゃのオカ アミ店／ピア店／ベル店／パリオ店
サイト玩具店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
■大阪府
G.Z.フジヨシ
Tokio なんばウオーク店
ヴイステーション 江坂店
ギャングスター 蛍池店／高石店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーパラメッチャ あべのベルタ店
ゲームショップ むあにぃ平野店
そごう大阪店 おもちゃ売場
トイプラザ 光明池店
ドラゴンワールドクラブ 駒川店／池田店／豊中店
ニシダヤ 藤井寺店
ビルフェロー 南高槻 サティ店
ファミコンザウルス 寝屋川店
ファミコンショップ どりーむらんど 相川店／桃谷店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
フェスタワールド 熊取店
ホビーアイランド
ミノスケ 八尾店／鳳店／枚方店
ムーンベース 生野店
メークフレンドなかよし 九条ナインモール店／なんなんタウン店／なんばウォーク店／ホワイティウメダ店
メディアCITY 江坂店
モンキーランド 牧野店
遊コン 高槻店／長瀬店／あびこ店／アルケミックス石橋店
■兵庫県
POWERメディアCITY 神戸徳井店
Wonder GOO 伊川谷店／伊丹店
ヴイステーション 三田店／志染店／東加古川店
クロベェー 杭瀬店
ゲーマーズサポーター BUG 水道筋店／打出店
ゲームショップ ハッピーワン
ジョイプラザ
ドキドキ冒険島 サンコードー店／西脇店
ドラゴンワールドクラブ 加古川店／高砂店／朝霧店／土山店／南塚口店
ビルフェロー 甲南山手 サティ店
マックス 甲子園店
メディアCITY 芦屋店／王子公園店／須磨店／西宮店／東灘店／武庫之荘店／明石店／六甲店
メディオ 伊丹店
モーモーランド 鳴尾店
遊コン 加古川店／西明石店／塚口店／板宿店／姫路キャスパ店／姫路駅前店
■広島県
COMG! 福山蔵王店／本通店
ゲームアーク 呉店／三次店／松永店／焼山店／蔵王店／竹原店／東広島店／尾道店／福山三之丸店
ソフト&ソフト
はとや
冒険王 安古市店
マジカルガーデン 呉店
マルチメディアコンビニエンス 井口店
遊コン 福山店
■岡山県
EVE 水島店
Wonder GOO 妹尾店／岡南店／東倉敷店
表町メディオ!
コドモ館 トピア店
レガーロ! 津山店／平島店
遊コン 中山下店／津島店
遊プラザメディオ!
■鳥取県
ファミコンショップ ルック
遊コン 米子店
■島根県
ソフト館TOP
遊コン 松江店
■山口県
COMG! 南岩国店／岩国店
マジカルステーション 山口大学前／山口大内店
丸和 小郡店
■香川県
EVE 宇多津アリシア店
Wonder GOO 丸亀店
Pボーイ 香川店／国分寺店
ヴイステーション 屋島店
ファミコンショップP.BOYS 琴平店／善通寺店
マジカルガーデン 高松太田店／高松OPA店
■徳島県
TVゲームランドゼロ 徳島西店／藍住店
シータショップ 徳島店
ハイスコア 吉野本町店／矢三店
■高知県
EVE 佐川店
マジカルガーデン 御座店
■愛媛県
COMG! 松山南店
EVE 東石井店
カワモト フジグラン店／重信店／大洲店／八幡浜店
姫屋こどもデパート 新居浜店
ファミコンスーパーZ
ベストパックサービス松山店TVゲームコーナー
■福岡県
COMG! 永犬丸店
ヴイステーション 花畑店／春日店／小嶺店／前原店／太宰府水城店／大牟田店／中間店
共和プランニング
ゲーム･ザ･モンスター 春日店／南ヶ丘店
ゲームソフト22
仔熊 筑紫野店
ジャックス 三ヶ森店／安部山店／祇園店／清水店
ジョイン 新栄町店／諏訪野店／草木店
ソフトスタジオ
パルテック 小倉店／小倉南店／福岡店
ベストビデオ 香椎店／西新店 TVゲームコーナー
ベスト電器 福岡店 TVゲームコーナー
マジカルガーデン 周船寺店
マジカルステーション 大善寺店／八女インター店
メディアナイン 城野店／新宮店／折尾駅前店／折尾本店
丸和行橋サンパル
■佐賀県
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
SASEBO GAME館 ぴゅあ 本店／下京店／相浦店／大塔店／大野店
ヴイステーション 長崎諫早店
ウエスト 西有家店
ファミコンハウス 大村店／運動公園通り店／西三城店
遊ING 花丘店／京町店／城山店／大村店／大野店／長崎店
■熊本県
ヴイステーション 熊本近見店／熊本大津店／八代松江店
ゲームショップ No.1
サンライト 新外店／白山店／武蔵ヶ丘店
チャレンジャー 横手店
トムズクラブ 八代店／一の宮店／山鹿店／浄行寺店／大津店／白山店
ファミコンショップ ミッキー
ベストソフトタウン 新市街店
マジカルステーション 玉名店
遊ING 桜木店／長嶺店／浜線店
■大分県
(株)トキハ
JOY-フレンド 明野店／府内店
TVチャンプ 杵築店／森町店／宇佐店／大分店／南大分店／日田店／別府店／日出店
デルタ
ベストパックサービス ベスト大分GAME館
■宮崎県
ヴイステーション 都城店／日向店
シーガル宮崎 住吉店
ベストソフトタウン 都城店
ベスト電気LIMB 日南店
■鹿児島県
ヴイステーション 鹿屋店
おもしろランドキャンプ 川内店
がらっぱ堂
ファミコンBOY
ファミザラス 国分店
マリオの店 城西店／西駅店

イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
JUSCO ジャスコ株式会社 ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
カメレオンクラブ 全店
TOPBOY TV-GAME ENTERTAINMENT SPACE 全店
ファミコンショップ わんぱくこぞう 全店
7-ELEVEN 全店
サークルK 全店
sunkus サンクス 全店
FamilyMart 全店
四国スパー 全店
LAWSON 全店

Data & Chart 攻略 データ&チャート

スーパーランナバウト

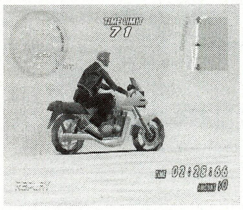
発売から1ヵ月。もうそろそろ全車種、全エンブレムを獲得している人もいるだろう。しかし、取得条件がわからず全車種使えない人もいるはず。そこで今回は、隠しカーを含めた28台の出現条件とエンブレム条件、そしてマップが表示されず、わかりにくいファイナルミッションの攻略をお届けしよう。

発売日	発売中
ジャンル	アクション
価格	5800円
ドリームポイント	300ポイント
プレイ人数	1人
ビジュアルメモリ	12ブロック使用
発売元	クライマックス
開発元	クライマックス
通信機能	未対応
対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス

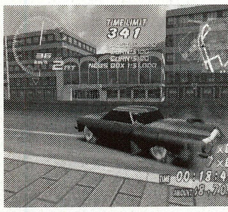
http://www.climax.co.jp

獲得してない車とエンブレムをGETせよ!!

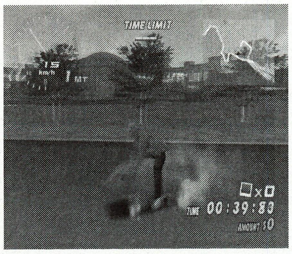
ここではゲーム中に登場する隠しカーを含めた28台の取得条件と、27種類のエンブレム条件を紹介。エンブレムは右表、クルマのスペックや出現条件などは下表のとおり。これを参考にすれば、まだ獲得していないクルマやエンブレムが取れるはずだ。ただしクルマの取得条件の出ていない"SGX-11""BIM""PIGGIE"の3台に関しては条件を公開できない。自力で取得せよ！



←早いうちに取得でき、性能が非常にいい"SGX-11"。



←"BIM"は見た目はふつうだが120キロを以上で……。



↑なんと豚でプレイすることもできる。しかし、あまりに遅いためミッションクリアーは困難を極める……。

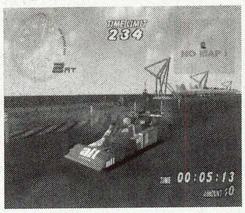
	NO	エンブレム	MISSION	難易度	条件
親子編	1	F500 GET	A-1	ALL	MISSIONクリアー
	2	RAM GET	A-2	ALL	MISSIONクリアー
	3	MISSION AS-1	A-2	NORMAL HARD	ホットドックスタンドをすべて破壊してクリアー
	4	P405 GET	A-3	ALL	MISSIONクリアー
	5	TYR GET	A-3	ALL	MISSION無破壊クリアー
	6	NSR GET	A-4	ALL	MISSIONクリアー
	7	MISSION AS-2	A-4	NORMAL HARD	145秒以内でクリアー
	8	HAM GET	A-5	ALL	MISSIONクリアー
	9	TANK-A GET	A-6	ALL	$30,000,000以上破壊してクリアー
	10	RSP GET	A-S1	NORMAL HARD	MISSIONクリアー
	11	BUS-A GET	A-S1	NORMAL HARD	MISSION無破壊クリアー
	12	F891 GET	A-S2	HARD	MISSION内270キロ以上出してクリアー
	13	SGX-11 GET	A-3	ALL	?
	14	PIGGIE GET	?	ALL	?
警察編	15	CLIMAX EDITORS	B-1	ALL	2階建てビルオフィス内で獲得してクリアー
	16	4WD GET	B-1	ALL	MISSIONクリアー
	17	CHV GET	B-2	ALL	MISSIONクリアー
	18	MISSION BS-1	B-2	NORMAL HARD	345秒以内にクリアー
	19	345GT&RAM-B GET	B-3	ALL	MISSIONクリアー
	20	LIM GET	B-4	ALL	MISSIONクリアー
	21	MISSION BS-2	B-4	NORMAL HARD	220秒以内にクリアー
	22	AMB GET	B-5	ALL	MISSIONクリアー
	23	HAM-B GET	B-5	ALL	320秒以内にクリアー
	24	COMBOI GET	B-6	ALL	$10,000,000以上破壊してクリアー
	25	TAC GET	B-S1	NORMAL HARD	MISSIONクリアー
	26	BUS-B GET	B-S1	NORMAL HARD	MISSION無破壊クリアー
	27	TANK-B GET	B-S2	HARD	MISSION無破壊クリアー
	28	BIM GET	?	ALL	?
	29	RUNABOUT	B-4	ALL	MISSION内の教会屋根付近で獲得してクリアー
	30	SUPER-VIEW	—	NORMAL HARD	ゲーム内の走行距離が500キロ以上で取得

	No	車種名	全長（mm）	車重（kg）	駆動形式	最大出力	ミッション	最高時速	アクション	取得条件
親子編	1	256GT	4242	1080	MR	195ps	5速	238	−	デフォルト
	2	A-C160	3605	1110	FF	102ps	5速	180	−	デフォルト
	3	PUMP	4750	2200	FR	112ps	4速	160	−	デフォルト
	4	VES	1655	84	−	12ps	4速	90	−	デフォルト
	5	RAM	5591	2903	4WD	400ps	5速	200	−	MISSION 2クリアー
	6	F500	2970	520	RR	18ps	4速	95	−	MISSION 1クリアー
	7	SGX-11	2260	232	−	111ps	5速	230	−	MISSION 3で……
	8	BUS-A	8870	12130	RR	235ps	4速	160	−	MISSION S1 NOMAL以上で無破壊クリアー
	9	TYR	4180	620	MR	500ps	6速	270	−	MISSION3 無破壊でクリアー
	10	F891	4300	670	MR	800ps	6速	305	−	MISSION S2 HARDのみ 270キロ以上出してクリアー
	11	NSR	4430	1230	MR	280ps	5速	230	−	MISSION 4クリアー
	12	P405	4555	1480	FF	190ps	5速	200	−	MISSION 3クリアー
	13	HAM	4687	2835	4WD	190ps	4速	95	−	MISSION 5クリアー
	14	TANK-A	9180	50000	−	1500ps	2速	75	大砲が撃てる	MISSION 6 破壊額が$30,000,000以上でクリアー
	15	RSP	6960	9025	MR	200ps	3速	130	清掃ブラシが回る	MISSION S1 NOMAL以上でクリアー
	16	PIGGIE	1700	160	−	1PIG	2速	45	ジャンプする	?
警察編	1	CHP1000	2400	300	−	83ps	5速	200	サイレンが回る	デフォルト
	2	SIR	3755	920	FF	170ps	5速	205	−	デフォルト
	3	AST	4830	2240	4WD	190ps	4速	220	−	デフォルト
	4	PATOROL	5385	1400	FR	318ps	5速	230	サイレンが回る	デフォルト
	5	345GT	4250	1470	MR	380ps	6速	295	−	MISSION 3クリアー
	6	LIM	8320	1950	FR	275ps	4速	185	−	MISSION 4クリアー
	7	TAC	4140	1490	MR	455ps	5速	295	−	MISSION S1 NOMAL以上でクリアー
	8	AMB	4830	2600	FR	150ps	5速	150	サイレンが回る	MISSON 5クリアー
	9	4WD	1720	177	4WD	22.4ps	4速	100	−	MISSION 1クリアー
	10	CHV	5356	2050	FR	355ps	5速	217	−	MISSION 2クリアー
	11	COMBOI	7000	15000	FR	680ps	5速	160	−	MISSION 6 破壊額が$1,000,000以上でクリアー
	12	BIM	?	?	FR	1000ps	?	?	120キロ以上で……	?
	13	RAM-B	5591	2903	4WD	400ps	5速	200	−	MISSION 3クリアー
	14	HAM-B	4087	2835	4WD	190ps	4速	95	−	MISSION 5 320秒以内にクリアー
	15	TANK-B	9180	50000	−	1500ps	2速	75	大砲が撃てる	MISSION S2 HARDのみ 無破壊クリアー
	16	BUS-B	8870	12130	RR	235ps	4速	160	−	MISSION S1 NOMAL以上 無破壊クリアー

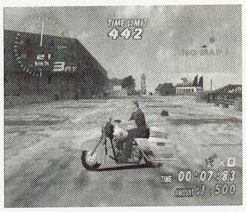
マップが表示されないファイナルステージを大攻略

ここでは、マップが表示されないファイナルステージのお勧めルート攻略をお届けするぞ。

親子編お勧めのクルマは、"TYR"や"F891"などの加速力のいいクルマがベスト。もし、この2台がなければ"NSR"を使おう。警察編お勧めのクルマは、万能タイプの"CHP1000"。このミッションの隠しカーの条件は難しくないので、ほかのクルマでも簡単に条件が満たせるはず。隠しカーの取得条件は両編とも破壊総額なので、さまざまなものを破壊しよう。



↑"TYR"は必ず使えるようにしておきたい1台。

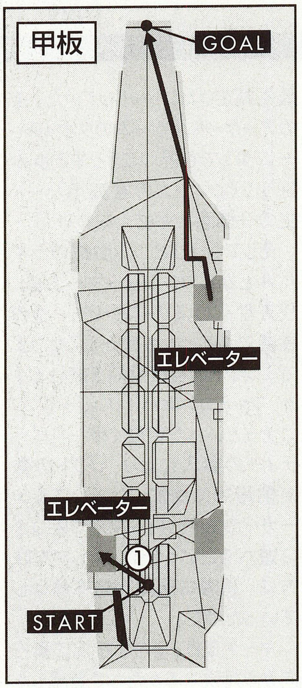


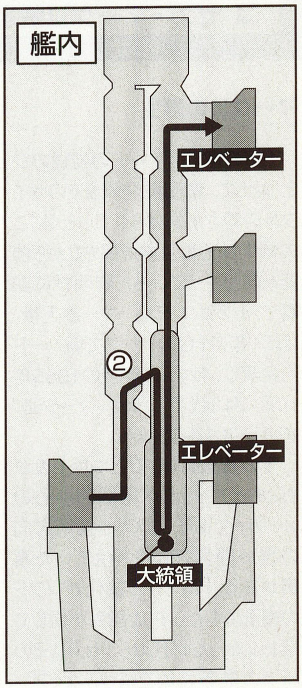
↑"CHP1000"は非常に万能で扱いやすい。

親子編 MISSION6 大統領救出

このミッションでの隠しカーの取得条件はとんでもない破壊総額だが、戦闘機を12機破壊すればいいだけのこと。戦闘機を破壊するときのコツは、戦闘機の先の部分にクルマの横を擦りつける方法がお勧め。これならスピードもそれほど落とさずに壊せるぞ。

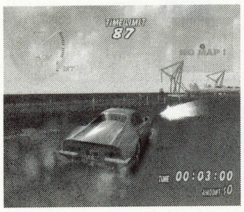
マップにあるエレベーターは甲板と艦内の2種類がある。ルートはお勧めルートを表している。





①スタート後は真っ先にエレベーターへ

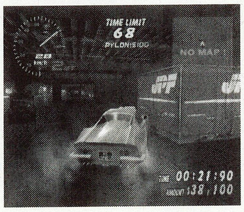
スタート直後は目の前のエレベーターに行くのだが、そのとき必ず爆撃がある。爆撃照準が甲板に出たら、大きく避けてからエレベーターに向かおう。もし、隠しカーの取得を狙うなら、エレベーター付近に止まっている戦闘機7機を破壊しておくとあとが楽になる。



↑HARDでは、爆撃を受けたらゴールは絶望的。

②隠しルートを通って大統領救出

艦内に入ってすぐ左に曲がると、クルマが突っ込んでくる。だが、無理に避けようとせずに正面からぶつかろう。そのあと、ぶつかった地点の近くにコンテナがあるはず。このコンテナの裏には隠し通路があるので、そこを通って大統領を救出しよう。



↑コンテナで見えにくい隠し通路でショートカット。

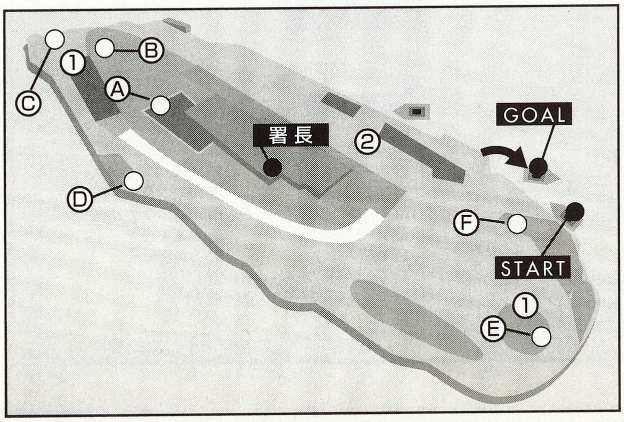
警察編 MISSION6 決戦!!アルカトラズ

このミッションの隠しカーの取得条件は難しくない。ポイントはスタート直後のジープと装甲車を破壊すること。爆撃で壊されないように、速攻で破壊しよう。もし、"TANK-B"があればヘリコプターを撃ち落とせばいい。

マップのアルファベットはミサイル砲台の破壊する順番を表している。



↑署長を救助すると、ミサイル砲台が出現する。



①コンボイに注意しながら砲台を破壊

CとEのミサイル砲台周辺を走っている"COMBOI"は、砲台に近づくと自車に突っ込んでくる。Cの砲台を破壊するときは、遠い距離から一直線に砲台に向かって減速せずに破壊しよう。Eの砲台を破壊するときは、広場の中央を通らずに、フェンス沿いを通って砲台に向かえばいい。ちなみに、"COMBOI"は無敵のため何度でも突っ込んでくることを覚えておこう。



↑画面内に"COMBOI"がいない場合はCと同じように破壊する方法もある。

②見えにくい通路を抜けてミサイルを破壊

最後のFの砲台を壊しに行くときは、見えにくい通路を使ったほうが早く下の段に降りることができる。だが、この通路は非常に狭く、"CHP1000"などの小さいクルマしかスムーズに通ることができない。大きいクルマを使用したときは、中央にあるスロープを使ったほうがいい。Fの砲台破壊後は、爆撃に注意しながらジャンプ台を使ってクルーザーに乗り移ろう。



↑建物の影に隠れている入り口。"CHP1000"は下から上ることも可能。

1980 1985 1990 1995 2000

SEGA CONSUMER HISTORY vol.5

セガ・コンシューマー・ヒストリー
～家庭用機に見るセガの歴史～



▶ セガ・マークⅢ登場！ 1985

マークⅢの誕生

セガの家庭用ハードの特徴のひとつとして、新機種発表までのサイクルの短さが挙げられる。とくにこの傾向は上位互換を保ちながら機能を向上させていった黎明期に顕著で、セガはコンシューマー参入後、ほぼ1年に1台のペースで新ハードを発表し、わずか3年後の1985年10月には3代目の"セガ・マークⅢ"をリリースするのである。

その背景には、ひとつはセガがもともとアーケード用機器中心のメーカーであり、早くから技術志向の強い開発部隊を抱えていた事実がある。「ハードの進化がソフトの進化をもたらす」と誰もが信じて疑わなかった時代から、セガはその時々の最新技術を惜しみなくアーケード用ゲームに投入し、業界の最先端をつねにリードしていた。そのアーケード用ゲームのクオリティーに少しでも近づこうとする歩み寄りこそが、セガの家庭用ハード史の一側面とも言えるわけだ。

そしてもうひとつ。必然のライバルとなるコンシューマーの雄、任天堂・ファミリーコンピュータの躍進である。セガがかたくななまでにソフトの自社供給を続けるなか、ファミコンはハドソン、ナムコ、コナミといった相継ぐサードパーティーの参入により、ソフトの数が飛躍的に増加。いろいろなメーカーの人気タイトルがつぎつぎに遊べるというラインナップを味方に、急激に販売台数を伸ばしていったのだ。

マークⅢは、そんな状況に真っ向から対決するかたちで登場したのである。

セガ8bit時代・ソフト形態の変遷

<SC/SG～マスターシステム>

1983 1984 1985 1986 1987

SC/SGシリーズ

SC/SG用カートリッジ



⬅SC/SG機種のほかにマークⅢやマスターシステムでも使用可能なため、全機種対応ソフトとも呼ばれる。

セガマイカード

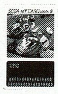


⬅厚さ約2ミリ、テレカサイズのコンパクトさを実現。SC/SG機種で使うにはカードキャッチャが必要。

※教育ソフトやオセロマルチビジョン用ソフト（ツクダオリジナル発売）もSC/SG用カートリッジと同じ区分に入ります。

マークⅢ/マスターシステム

マイカード・マークⅢ



⬅マークⅢ、マスターシステムでのみ使用できるマイカード。サイズは通常のマイカードと同じ。

ゴールドカートリッジ

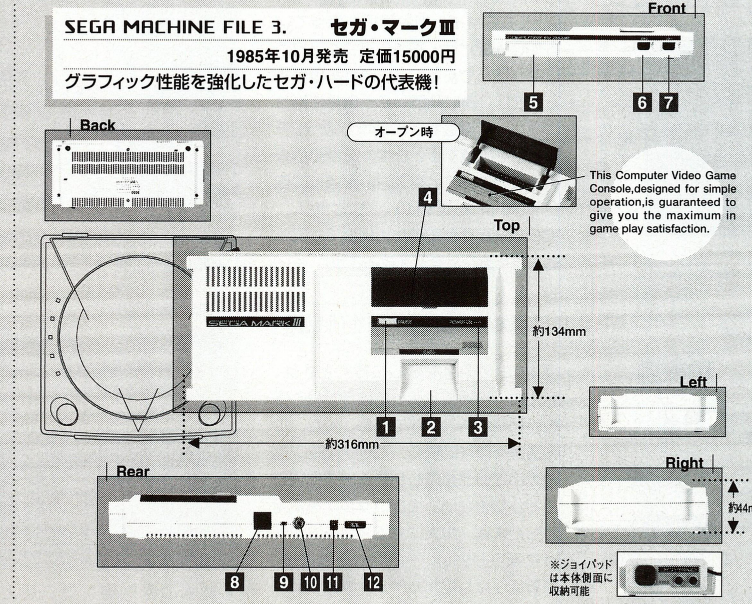


⬅ソフトの大容量化にともなってカートリッジが復活。発売時期によって白か黒のカートリッジで登場した。名前の由来は箱の色。サリオ発売のシルバーカートリッジ（箱が銀）も存在する。

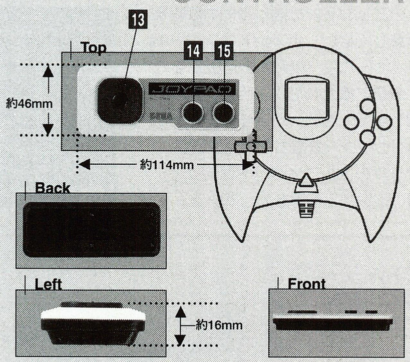
SEGA MACHINE FILE 3. セガ・マークⅢ

1985年10月発売 定価15000円

グラフィック性能を強化したセガ・ハードの代表機！



CONTROLLER



1 ポーズボタン	9 チャンネル切替スイッチ
2 カード挿入口	10 RFアンテナ端子
3 パイロットランプ	11 ACアダプター端子
4 カートリッジスロット	12 電源スイッチ
5 拡張スロット	13 方向ボタン
6 ジョイパッド端子（2人用）	14 1ボタン
7 ジョイパッド端子（1人用）	15 2ボタン
8 9ピンコネクタ	

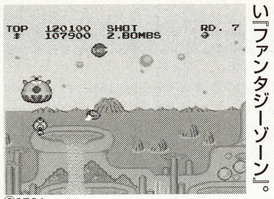
セガカラーを定着させたマークⅢ

マークⅢは商業的にも戦略的なハードだったと言える。SC/SGシリーズ用のソフトがそのまま使える上位互換を実現することで、豊富なソフトバリエーションを保ち、SC/SGユーザーをそのままマークⅢに移行させようとした点。マークⅢ発売のタイミングでソフト供給をカードタイプ（セガマイカード）に変更し、スマートなイメージを売りにしていた点など。つねにファミコンを意識しながらの展開であった。

なかでもマイカードは、高い技術力に支えられた新しいスタイルの媒体で、当初は1回1800円でゲームの書き替えができる"EPマイカード"の構想もあった。ソフトの大容量化にともなうカートリッジへの回帰で実現には至らなかったが、これは持ち運びに便利なマイカードの最終形態だったと言えるだろう。

セガ独自開発のチップによってグラフィック性能が格段に向上したマークⅢは、当時ゲームセンターの花形だった体感ゲーム（『スペースハリアー』や『アウトラン』など映像に合わせて筐体が駆動するAM2研制作のアーケード用ゲーム）をはじめ、さまざまなセガの人気アーケードゲームを巧みなアレンジで移植していく。他方、コンシューマー向けの本格的なオリジナル作品が登場しだしたのもこのころからで、『アレックスキッド』シリーズの"アレク"など、セガ・ハード初のオリジナルキャラクターも生まれた。

当時すでにテレビゲームの代名詞にまでなりつつあったファミコンの人気をにらみつつ、マークⅢは、歴代セガ・ハードを代表する"セガカラー"を持つハードとして成長していく！

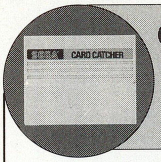


©SEGA

⬅オリジナルボスも楽しい『ファンタジーゾーン』。



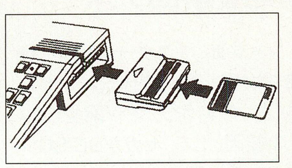
⬅マイカードの説明書についている応募券を4枚集めて送るともらえた"カードホルダー"。

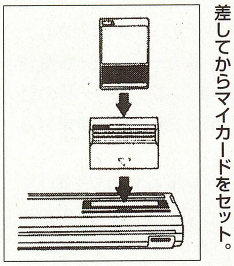


SC/SGシリーズ用

カードキャッチャ

本体にカードスロットがついてないSC/SGシリーズでマイカードのソフトを遊ぶためのアダプタ。それが"カードキャッチャ"（定価1000円）だ。SC/SG機種で使えるマイカードは1986年ごろまでコンスタントに発売され、旧ユーザーを喜ばせた。カードキャッチャは新旧ハードの共存を助けた立て役者なのである。





⬆⬅上はSC、左はSG機種の使用図。本体にカードキャッチャを差してからマイカードをセット。

色とりどりの周辺機器

「テレビゲームが進化する。セガマークⅢにオプションをプラスすれば、どんどんゲームがおもしろくなる」とのうたい文句でつぎつぎに発売された豊富な周辺機器も、マークⅢの大きな魅力のひとつだ。その独創性とラインナップはセガ・ハードのなかでも随一で、ハンドルコントローラやバイクコントローラ、ジョイスティックのほか、以下のようなユニークなものも登場した。

FMサウンドユニット　6800円

マークⅢのサウンド性能を強化させる装置。『アウトラン』などの対応ソフトが、PSG3音（標準音源）にFM音源を加えた厚みのあるサウンドで楽しめるようになる。



⬆マークⅢユーザーは必携！

3Dアダプタ　定価未確認

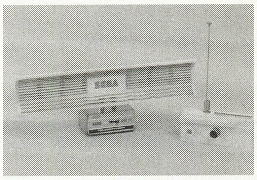
『スペースハリアー3D』など、疑似立体映像を用いたゲームで遊ぶときに必要な装置。別売の"3Dグラス"も必要で、このアダプタを使って3Dグラスとマーク Ⅲ本体とを接続する。



⬆グラスのつるがもろかった。

テレコンパック　4000円

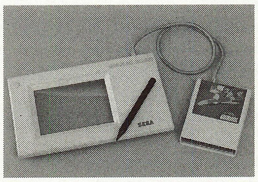
マークⅢ本体にUHFの送信機、テレビに受信機をセットして、テレビ接続をワイヤレス化する装置。無線で電波を飛ばすためか、決してきれいな映像とは言えないのが辛いところ。



⬆発売してしまうところがスゴイ。

テレビおえかき　8800円

ライトペンとタブレット、専用ソフトからなるセットを使って、テレビ画面でハイテクお絵かきが楽しめる周辺器機。描いた絵をセーブできないのが最大にして致命的な欠点。

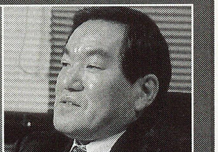


⬆SGシリーズでも使用可能。

特別連載 セガ・ハード開発秘話

第3章｜マークⅢのころ

セガは早くから開発力があったばかりに、自社でソフトを開発することに重きを置いていました。これは32ビット時代まで続くことなのかもしれませんが、そのために、プラットフォームに合うようなゲームをサードパーティーに作ってもらうアプローチは強くなかったんですね。8ビット時代も「自分たちでアーケードからソフトを持ってくればいいんだ」と、いくつかのゲームを業務用から移植しましたが、最初からサードパーティーの力を見込んでいたファミコンとのソフトの差はありました。結果、1984年からファミコンとの売上台数の差は広がり、翌年"SG-1000のマークⅢ"を出そうという段階で、グラフィックチップを変えることに決めたんです。それまでの"9918"というチップはパソコンとして、シンプルなゲームを動かすにはよいが、本当の意味で我々が提供したいゲーム、すなわちもっときれいなグラフィックであったり、もっとたくさんのグラフィックであったりするには力足らずだったんです。それなら自分たちでグラフィックチップを作ってしまおうと。それを搭載して完成したのが"マークⅢ"なんです。（つづく）



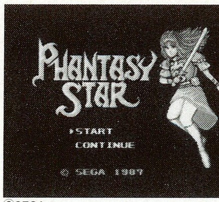
セガ・エンタープライゼス コンシューマ統轄本部 常務執行役員

佐藤秀樹氏

マークⅢ時代のソフト

マークⅢ、マスターシステム（詳細は次回以降）時代にはじつにたくさんの名作ソフトが誕生した。その要因として、セガがSC/SGシリーズ期に得たコンシューマーソフト開発のノウハウが活かされたこと、大容量カートリッジや豊富な周辺機器によってハードの性能を補い続けたことなどが挙げられる。

専用タイトルも1985年の『テディボーイブルース』から1989年の『ボンバーレイド』まで、かなりの数を発表。このページに載せているマイカード、ゴールドカートリッジはもちろん、SC/SG用カートリッジ（ただし本体のグラフィックチップの違いのため、実際は若干色がぼけた感じになる）、さらにはオセロマルチビジョン用のソフトなども動くので、マークⅢで遊べるソフトのタイトルはのべ200本弱にもなる。



©SEGA

⬅『ファンタシースター』もマークⅢで生まれた。

TITLE LIST

セガ・マークⅢ
セガ・マスターシステム
発売タイトルリスト

発売日	タイトル	価格
セガマイカード		
※	チャンピオンゴルフ	4300円
※	モナコGP	4300円
※	ジッピーレース	4300円
※	チャンピオンボクシング	4300円
※	スターフォース	4300円
1985	ドラゴン-ワン	4800円
1985	ズーム909	4800円
1985	チョップリフター	4800円
1985	ピットフォールⅡ	4800円
1985	どきどきペンギンランド	4800円
1985	ドロール	4300円
1985	チャックンポップ	4300円
?	バンクパニック	4300円
1985	ロックンボルト	4300円
1985	エレベーターアクション	4300円
1985	倉庫番	4300円
?	チャンピオンシップロードランナー	4300円
1985	ヒーロー	4300円
1985	チャンピオンアイスホッケー	4300円
1985	ハングオンⅡ	4300円
1985	ボンジャック	4300円
?	ガルケーブ	4300円
1985	C-SO!	4300円
1986	忍者プリンセス	4300円
?	スーパータンク	4300円
1986	チャンピオン剣道	4300円
1986	ワンダーボーイ	4300円
1986	チャンピオンビリヤード	4300円
1987	ザ・ブラックオニキス	4300円
セガマイカードマークⅢ		
1985/10/20	テディボーイブルース	4300円
1985/10/20	ハングオン	4300円
1985/12/22	アストロフラッシュ	4300円
1985/10/27	グレートサッカー	4300円
1985/12/15	グレートベースボール	4300円
1985/12/20	サテライト7	4300円
1985/12/14	不思議のお城ピットポット	4300円
1985/12/?	F-16ファイティングファルコン	4300円
1986/1/31	青春スキャンダル	4300円
1986/4/21	コミカルマシンガンジョー	4300円
1986/4/21	ゴーストハウス	4300円
1985/9/20	スパイVSスパイ	4300円
1985/12/22	グレートテニス	4300円
1987/3/15	ウッディポップ　新人類のブロックくずし	4300円

発売日	タイトル	容量	FM音源	価格
ゴールドカートリッジ				
1986/6/15	ファンタジーゾーン	1M		5000円
1986/7/20	極悪同盟ダンプ松本	1M		5000円
1986/7/20	北斗の拳	1M		5000円
1986/9/21	ザ・サーキット	1M		5000円
1986/8/17	アクションファイター	1M		5000円
1986/11/1	アレックスキッドのミラクルワールド	1M		5000円
1986/11/16	阿修羅	1M		5000円
1987/3/15	忍者	1M		5000円
1986/12/15	ハイスクール！奇面組	1M		5000円
1986/12/21	スペースハリアー	2M		5000円
1986/12/14	アストロウォリアー	1M		5000円
1987/1/1	グレートゴルフ	1M		5000円
1987/1/18	ダブルターゲット　シンシアの眠り	1M		5000円
1987/2/?	ロレッタの肖像	1M		5000円
1987/3/22	スーパーワンダーボーイ	1M		5000円
1987/3/29	グレートバレーボール	1M		5000円
1987/4/19	スケバン刑事Ⅱ少女仮面伝説	1M		5000円
1987/4/19	ロッキー	1M		5500円
1987/3/29	グレートバスケットボール	1M		5000円
1987/3/29	グレートフットボール	1M		5000円
1987/5/19	エンデューロレーサー	2M		5500円
1987/8/17	ザ・プロ野球ペナントレース	1M		5000円
1987/5/17	魔界列伝	1M		5000円
1987/5/24	赤い光線ジリオン	1M		5000円
1987/6/30	アウトラン	2M	○	5500円
1987/7/??	ワールドサッカー	1M		5000円
1987/7/19	あんみつ姫	1M		5000円
1987/10/17	ファンタジーゾーンⅡ　オパオパの涙	2M	○	5500円
1987/10/18	BMXトライアル　アレックスキッド	1M	○	5000円
1987/10/18	覇邪の封印	2M	○	5800円
1987/10/10	マスターズゴルフ	1M	○	5000円
1987/8/18	どきどきペンギンランド　宇宙大冒険	1M		5000円
1988/9/20	ナスカ'88	1M		5000円
1987/11/7	ザクソン3D	1M	○	9800円
1987/10/18	麻雀戦国時代	1M		5000円
1987/10/24	SDI	1M	○	5000円
1987/10/18	エイリアンシンドローム	2M	○	5500円
1987/12/12	アフターバーナー	4M	○	5800円
1987/12/20	ファンタシースター	4M	○	6000円
1987/12/27	ファミリーゲームズ	1M	○	5000円
1987/12/20	オパオパ	1M	○	5000円
1987/12/13	トライフォーメーション	1M	○	5000円
1988/1/31	メイズウォーカー	1M	○	5000円
1988/1/31	スーパーワンダーボーイ　モンスターワールド	2M	○	5500円
1988/3/10	アレックスキッド　ザ・ロストスターズ	2M	○	5500円
1988/2/21	ギャラクティックプロテクター	1M	○	5000円
1988/2/29	スペースハリアー3D	2M	○	5500円
1988/3/26	ブレードイーグル	2M	○	5500円
1988/2/29	アレスタ	1M	○	5000円
1988/6/19	SHINOBI忍	2M	○	5500円
1988/4/2	星をさがして・・・	2M	○	5500円
1988/6/2	天才バカボン	2M	○	5500円
1988/7/2	キャプテンシルバー	2M	○	5500円
1988/7/2	スーパーレーシング	2M	○	5500円
1988/6/2	剣聖伝	2M	○	5500円
1988/7/30	め組レスキュー	1M	○	5000円
1988/7/30	サンダーブレード	2M	○	5500円
1988/6/2	ロード オブ ソード	2M	○	5500円
1988/8/14	ファイナルバブルボブル	2M		5500円
1988/8/14	魔王ゴルベリアス	2M	○	5500円
1988/10/1	R-TYPE	4M	○	5800円
?	スポーツパッドサッカー	1M		9800円
1988/9/23	孔雀王	4M	○	5800円
1988/9/9	熱球甲子園	2M	○	5500円
1988/10/1	ダブルドラゴン	2M	○	5500円
1988/12/1	超音戦士ボーグマン	1M	○	5500円
1988/10/15	イース	2M	○	5000円
1989/2/4	ボンバーレイド	2M	○	5500円
シルバーカートリッジ（サリオ発売）				
1988/3/25	アルゴスの十字剣	1M		5000円
1988/4/17	ソロモンの鍵　王女リヒタの涙	1M	○	5000円

※リストは当時の型番に沿って作成したものです。発売日が※のソフトはSC/SG用カートリッジで発売された同タイトルの再販版を表しています。"FM音源"はFM音源対応の有無です。

ご協力のお願い
マークⅢ、マスターシステムのソフトや周辺器機、海外版などに関する正確な資料、より詳しい情報をお持ちの方は、P162のあて先「SCH（セガ・コンシューマー・ヒストリー）」係まで情報をお寄せください。よろしくお願いいたします。

インターネットへのつなぎかた、遊びかた教えます！

ドリームパスポート3 接続マニュアル Version1.10

『ドリームパスポート3』って何ができるの？　どうやって使えばいいの？　そんなあなたの疑問にお答えします！

接続まえにisao.netの料金体系をチェック！

インターネットに接続する際は、電話料金以外にプロバイダーへの接続料金が発生する。料金はドリームキャスト（以下DC）標準のプロバイダーとも言えるisao.netに支払う場合と、ユーザーが個別に選択したプロバイダーに支払う場合の2パターン。後者は会社によって料金体系が異なるので、ここではisao.netのみにする。isao.netの料金体系は、以下の3つ。使ったぶんだけ支払う"従量コース"、1980円を支払えば1ヵ月間使い放題の"定額コース"、18歳未満は無料の"KIDSコース"（7：00～20：00のみ接続可能）がある。

▶isao.net接続コースと料金体系

	定額コース	従量コース	KIDSコース
年　齢	年齢制限なし	18歳以上	18歳未満
特　徴	使い放題	使用ぶんだけ支払い	無　料
料　金	1ヵ月1980円	3分間で10円	な　し
清算方法	クレジットカード、WebMoney	NTTのダイヤルQ2システム	な　し
清算日	毎月1日支払い	NTT請求電話料金と同様の日	な　し
利用上限	な　し	1ヵ月60時間	1ヵ月30時間
未成年者の場合	後日確認用郵送物を保護者あてに送付	保護者からの依頼ハガキがなければ選択不可	後日確認用郵送物を保護者あてに送付

料金の支払い方法　従量コースはNTTの電話料金とともに請求される。定額コースの料金支払いはクレジットカードとWeb Moneyの2種類。後者は1ヵ月単位での接続料支払いが可能なプリペイドカード。電気店やサンクス、サークルKで発売中だ。

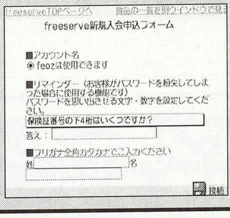
テクニック　無料プロバイダーを使ってみよう！

インターネットへの接続をどうしても無料で行いたい（電話料金を除く）人に朗報。http://www.freeserve.ne.jp/へアクセスしよう。ここはfreeserveという、接続料金無料のプロバイダー。ただし、無料であるかわりに、利用者はプロバイダーと提携しているスポンサーからの広告メールを受け取らなければならない。

freeserveへの登録は至極簡単。サイト上にあるSignup（入会申込み）マークを選択し、オンライン上で必要事項を記入するだけ。記入項目が多く、1ヵ所でも間違えれば、最初から書き直しになってしまうが（DCでアクセスした場合）、キチンと入力できれば登録手続きは終了。翌々日に同サイトを再び訪れてEntry check（登録確認）を押してみよう。ここで入会申込み時に発行された登録受付番号、アカウント名、パスワードを打ち込めば、ユーザープロバイダーの設定に必要な情報が表示される。あとはその情報を基にユーザープロバイダーの接続設定を行えばオーケーだ。



◀トップページ。左にあるサインアップを選択。



◀このような形で個人情報を入力していく。

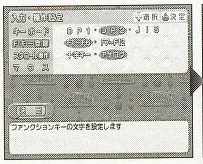
文字入力の基礎知識

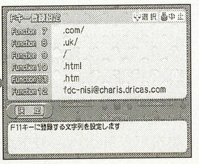
メールを書いたり、チャットでおしゃべりしたり、掲示板へ書込みをするのはネットのだいご味。迅速かつ正確に文章を書くことができれば、ネットの楽しさもさらに増すだろう。というわけで、文字入力に役立つ基礎知識をレクチャー！　コントローラーとキーボード（4500円（税別）で発売中）の操作方法については、右にまとめているので、参考にしてほしい。

●特種文字入力

ワンタッチ	F1～F12を押すだけで文字を貼り付けできる。文字登録も可能。
記号・かおもじ	英大・英小なら記号、かな・カナなら顔文字を入力可能。
矢印	カーソル移動のためのキー。位置指定をするときに便利だ。
変換／空白	かな入力した文字を漢字に変換。押すたびに候補がでる。
決定／改行	未決定の赤い文字を確定させるときや改行するときに押す。
小文字	これを押したあとは"ぇ"や"っ"のような小文字を入力できる。

●よく使う言葉はファンクションキーに登録





⬅"オプション"→"入力・操作"→"Fキー登録"の順に選べば、F1～F12に好きな文字を登録可能。入力が面倒なパスワードも記録できるぞ。

▼ソフトキーボードの使いかた

アナログ方向キー	画面スクロール
方向ボタン	ポインタ移動／カーソル移動
Aボタン	決定／文字入力
Bボタン	キャンセル／文字削除
Xボタン	.（半角時にドット）入力、変換・空白
Yボタン	特殊キーモード解除／ソフトキーボード終了
Lトリガー	メニュー表示／モード切り替え
Rトリガー	操作メニュー表示／モード切り替え

▼キーボード用ショートカット一覧

	機　能	操　作	説　明
選択条件	選択操作	Shift＋方向キー	範囲を指定して選択
	すべて選択	Ctrl＋A	入力した文章をすべて選択
	コピー	Ctrl＋C	選択した範囲をコピー
	切り取り	Ctrl＋X	選択した範囲を切り取り
	貼りつけ	Ctrl＋V	切り取り、もしくはコピー文章を貼りつけ
	解除	Delete	選択したものを削除する
カーソル移動	先頭に移動	Ctrl＋Home	文章の最初まで移動
	最後に移動	Ctrl＋End	文章の最後まで移動
	行頭に移動	Home	現在の行の最初まで移動
	行末に移動	End	現在の行の最後まで移動
	上にスクロール	Page Up	ページの上に大きく移動
	下にスクロール	Page Down	ページの下に大きく移動
漢字変換	前候補	Shift+変換	直前の変換候補にする
	変換キャンセル	Back Space	変換まえの状態に戻る
	キャンセル	ESC	入力まえの状態に戻る
	JISコード	F1	JISコード対応漢字に変換
	SJISコード変換	F2	シフトJISコード対応漢字に変換
	ひらがな変換	F6	ひらがなに変換
	カタカナ変換	F7	カタカナに変換

ネットワーク㊙情報！　定額→従量コースへと変更する場合は、月末に変更手続きをしよう。月途中で接続コースを変えても、定額コースの接続権利は月末まで維持されたままなのだ。ただし、従量→定額コースのように変更するときは、残り日数に応じて定額コース料金が日割り計算される。

ユーザー登録の手順と、接続コース変更時の注意点

『ドリパス1、2』からのユーザーは、自分がどの接続コースでisao.netにアクセスするか登録しなければ、ネット接続することはできない。下に挙げた注意点を参考にしつつ、接続コースを変更してほしい。なお、接続コースの変更は、料金体系を変更したいときにも用いるが、変更は1ヵ月につき1回しかできないので注意！

『ドリームパスポート』でネット接続未経験者 ▶ ユーザー登録 ▶ 接続コース変更

『ドリームパスポート1、2』でネット接続経験有り ▶ 接続コース変更

▼ユーザー登録時の注意点

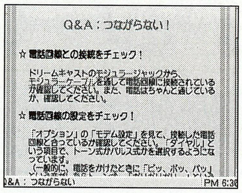
注意点	設定のポイント
ダイヤル方式は"トーン"、"パルス"のどっちを選択しているか？	受話器からの音を聞き「ピッポッパ……」ならトーン、「ブブッ……」ならパルスを選択すること。
外線発信番号の設定は合っているか？	電話をかけるまえに0などを押す外線発信であれば、"オプション"→"モデム設定"で外線発信の設定にする。
住所、氏名登録時の入力規則は守っているか？	連絡先電話番号の項目を入力するときは、携帯電話やPHSの番号は受け付けてもらえないので注意。
希望アカウントの入力規則は守っているか？	"@"マークの前の部分は6～8文字の半角英数字で入力。また1文字目に数字を入力することはできない。
ログインIDとログインパスワードをメモしたか？	今後、ドリムを購入したり、設定変更をする際に入力することになるので、必ずメモをとっておくこと。

▼接続コース変更時の注意点

注意点	変更時のポイント
正しい手順で接続コース変更を開始しているか？	"オプション"の接続料情報、もしくはスタート画面後の「接続料を確認？」のいずれかで変更を開始すること。
ログインIDとログインパスワードはあっているか？	忘れてしまったときは"オプション"→"ネットワーク情報"→"プロバイダー"を"セガ"で確認できる。

接続できない！　そんなときは……

ちゃんとユーザー登録や接続設定を行なったのに、ネット接続ができない人はいないだろうか？接続時のトラブル原因と対処法を下にまとめてみたので、接続できないときはコチラを見てほしい。



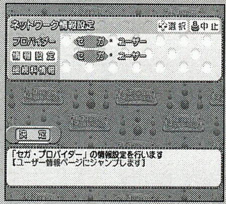
←ソフト内のQ&Aコーナーも参考になるぞ。

▼接続できないときは、この部分をチェック！

考えられる原因	対処法
DCと電話回線の接続はできているか？	電話機とDC間がキチンとつながっているか、モジュラーケーブル接続を確認する。
電話回線種別（トーン、パルス）の設定が合っているか？	受話器音が「ピッポッパ……」ならトーン、「ブブッ……」ならパルスを選択。
使用している回線が外線発信でないか。	電話の前に0などを押す外線発信であれば、"オプション"→"モデム設定"で外線発信の設定にする。
キャッチホンサービスを導入していないか？	キャッチホンが入ると切断されるので対処不可能。キャッチホンⅡなら呼び出し回数を0に設定。
ひとつのアクセスポイントに多くのユーザーが接続している。	接続時間帯、もしくは"オプション"→"ネットワーク情報の設定"→"情報設定"でアクセスポイントを変更。
アクセスポイントに障害がある。	時間を改めて接続する。メンテナンス予定はisao.netのページにある"事務局からのお知らせ"も確認しておきたい。

重要！ ログインIDとパスワードを忘れてしまった

ログインIDとパスワードを忘れてしまった場合は、"オプション"→"ネットワーク情報の設定"を選択後、セガプロバイダーを選ぶ。そして"いいえ"→"すすむ"の順に選択すればログインIDとパスワードが表示されるぞ。

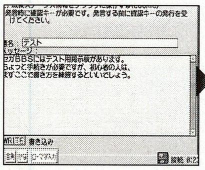
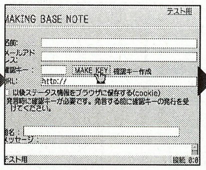
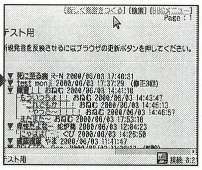


←困ったときはこの画面を見ればいい。

インターネット閲覧時の基礎テクニックを覚えよう

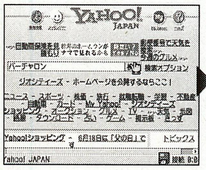
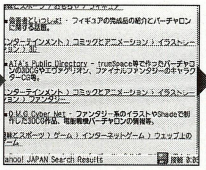
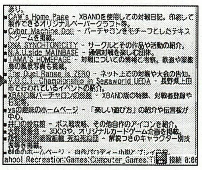
ネット接続をしても、出てくる画面を眺めているだけではつまらない。掲示板への書き込み方法や知りたいことをどうやって捜すか（検索エンジンの活用）がわかれば、さらに楽しくなる。ここではそれらのやりかたを解説。インターネット閲覧時専用のコントローラー操作方法も掲載しているので、こちらにも目を通しておこう。

●掲示板へ書き込みしよう

↑写真はセガBBSでの例。書き込みをするまえに認証用のキーをとる簡単な手続きが必要（中央の写真）。書き込み用テストができるので、まずここで練習！

●検索エンジン活用の手順

↑カテゴリー別に項目が出るYAHOO!の例。検索するとページだけでなくカテゴリーも表示。カテゴリーを選んだ先には、各ページへのリンクがある。

▼インターネット閲覧時のコントローラー操作方法

コマンド	機能
X+←	直前に表示していたページに移動
X+→	移動する直前に表示していたページに戻る
X+↑	ページの最初に移動
X+↓	ページの最後に移動
Y+アナログキー	上下左右に少しだけスクロール
X+A	カーソル位置の画像を保存
X+A	カーソル位置の項目削除（しおり、アドレス帳画面）

▼ネットサーフィン時に知っておくと便利な機能

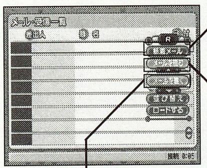
機能	やりかた
isao.netのホームページに移動する。	Lトリガーを押して"ホーム"
お気に入りのURLを登録したり、VMデータに記録したURLを読込む。	Lトリガーを押して"再読込み"→X+A同時押し
URLを直接入力して、見たいページに接続する。	Lトリガーを押して"ジャンプ"
インターネットに接続するときに使用。回線接続を始める。	Lトリガーを押して"つなぐ"
"つなぐ"の逆。インターネット接続状態を切断するときに使用。	Lトリガーを押して"きる"
いままでに見ていたページに移動するときに使用する。	Rトリガーを押して"戻る"、もしくはX+←（方向ボタン左）
"戻る"を使ってページを移動した際、再度ページを進ませたいときに使う。	Rトリガーを押して"進む"、もしくはX+→（方向ボタン右）
見ているページを再度表示させる。ページが表示されないときに使う。	Rトリガーを押して"中止"
ページの読込みを中止したいときに使う。	Rトリガーを押して"再読込み"
閲覧中のURLを"しおり"に追加。VMにセーブすれば、そのURLを保存可能。	Rトリガーを押して"中止"
過去に見たページとURLを表示。URLを選択すれば、そのページにジャンプする。	Rトリガーを押して"りれきをみる"
そのページのURLを瞬時に表示（ジャンプ機能のところで表示）。	ページ下のバーにカーソルを合わせて、Y+A同時押し

ネットワーク㊙情報！ KIDSコースで登録した人はペアレンタルコントロールを任意に解除できない。従量コースと定額コースの人がペアレンタルコントロールを解除したいときは、"オプション"→"ネットワーク情報"→"情報設定"を選ぶか、こちらを参照（http://www.sega.co.jp/dreamcast/QandA/inquiry.html）

テキスト&ビジュアル。メール機能活用のしかた

『ドリパス3』には文字主体のメールを送受信する標準的なメール機能があるが、これ以外にも特定のサイト上に接続することで起動する『ドリームフライヤーライト』が搭載されている。ここでは、これらふたつのメールソフトの使いかたを解説していこう。

『ドリパス3』でメールをやり取り



新しいメールを確認! "新着メール"を選択すれば、メールが一覧表示される。また、メールがある場合はサイト閲覧時、画面右下にポストマークが出現する。

メールを読む! 一覧表示された中から読みたいメールを選ぶだけ。ちなみにメールボックスにはびっしり書いたメールを200通まで保存可能。

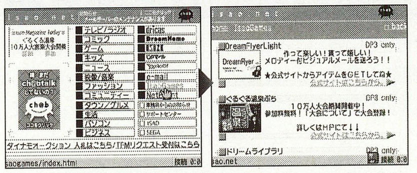
メールを書く! メールを書きたい場合は、ここを選択。そうすればメール作成画面へと移動する。メールは1通に最大5万文字まで執筆可能。

メールデータを削除するときは?
メールが一覧表示されているとき、消去したいメールにカーソルを合わせて、"メールの削除"を選択。これを行なったあとメール画面から出れば、自動的にメールが消去される。

メールを転送したいときは?
もらったメールをほかの人に送りたいときは、メニュー内にある"転送"を使おう。自分のところにきたメールを">"記号をつけた形で、第三者にそのまま転送できるのだ。

『ドリームフライヤーライト』でメールをやり取り

●『ドリームフライヤーライト』の起動のしかた



←"ホーム"を選択してIsaoGamesを選択。そのあとで『DreamFlyerLight』を選択すれば、回線切断後、起動する。

●ビジュアルメールを送るときは……



❶ビジュアルメールは背景絵柄の選択からスタート。❷背景画像の上にかぶせる形でメッセージ入力。❸送信先アドレスを入れて完成。好みで音声やスタンプを入れることも可能。

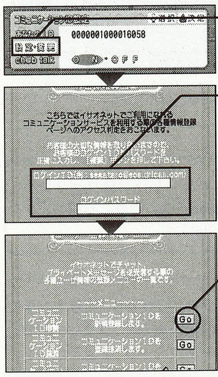
テクニック VMデータを友だちに送ろう!

DCのセーブデータをメールに添付して送信することもできる。メールを書いたらメニューを出して"ファイル添付"を選択しよう。そうするとVMデータの選択画面に移行するので、あとは自分の送りたいVMデータを選択して"送信する"を押すだけだ。

ch@b talkでリアルタイムにメッセージを送信しよう

『ドリパス3』にはインターネットを見ながらメッセージや音声(マイクデバイスが必要)をやり取りするch@b talkという、コミュニケーション機能が搭載されている。この機能はisao.netから発行されるコミュニケーションIDを取得することで使用可能だ

●コミュニケーションIDの設定のしかた



Lトリガーでメニューを出し、"オプション"選択後、"コミュニケーションID"を選択。その後、"設定・変更"を選ぶ。

ネット接続後、この画面に切り替わる。ここでログインIDとパスワードを入力しなければならない。

ログインIDとパスワードを忘れた人は、いったん接続を切り、"オプション"の"ネットワーク情報の設定"を選択してログインIDとパスワードをチェックすること。なお、ログインIDはコントローラーなら"ワンタッチ"のF12、キーボードならF12キーを押すだけで入力可能。

ここではいちばん上にある"コミュニケーションID申請"を選択。

このあとは、ネット上で使用するコミュニケーションネームを全角8文字以内で登録。本体に情報を記録したら、コミュニケーションIDの取得は終了となる。

ID取得後はプロフィール設定も変えておこう

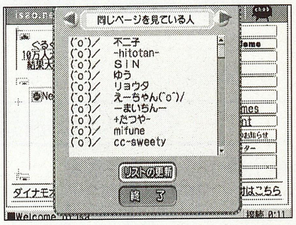
メッセージ送信相手が画面上の"どんな人"を選択すると自分のプロフィールが表示される。ところがID取得後のこの画面は"登録していません"のまま。右の手順に従い登録をしておこう。

プロフィール入力の手順

"オプション"
↓
"コミュニケーションID選択"
↓
ログインIDとパスワードを入力
↓
プロフィール設定
↓
規定のフォーマットに入力すれば終了

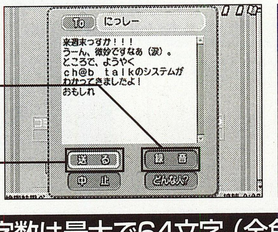
メッセージの送信相手はどうやって捜すの?

メッセージの送信相手を捜したい場合は、ch@b talkのウィンドウにある"同じページを見ている人"や"ユーザー検索"を活用しよう。ch@b talkが可能なユーザーの一覧が表示される。あとは一覧の中から誰かを選択し、メッセージを送るだけだ(最初はていねいな言葉遣いのメッセージを送ろう)。



⬆このようにch@b talkユーザーが一覧表示されるのだ!

●メッセージを送信したい場合は……



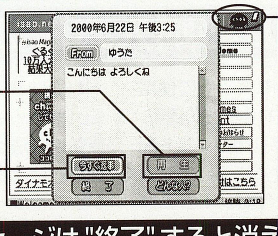
マイクデバイスを装着しているとき、ここを押せば10秒間の音声録音ができる。

メッセージを書き終えたときは、このボタン。これで相手にメッセージを送信できる。

緑色のしおりは新規メッセージが到着していることを表す。ピンク色のしおりは、送信したメッセージを相手が読んだことを示す。しおりは両方合わせて18通まで保存が可能だ。

送信できる文字数は最大で64文字(全角・改行含む)

●メッセージが送られてきた場合は……



相手からの音声メッセージがある場合は、この部分がハッキリ表示されるぞ。

返信を送る場合は、ここを選択。

メッセージを受け取ったとき"終了"を押せば、画面右上に表示されたしおりは消滅。しかし、Bボタンを押せば、しおりの内容は消滅することなくインターネット閲覧画面に戻る。

受信したメッセージは"終了"すると消えるので注意!

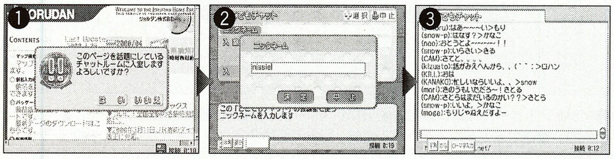
ネットワーク㊢情報! ch@b talkでメッセージを送る際に"同じページを見ている人を検索"を選択する人は多いと思う。しかし、この機能を使うときは、完全にページが表示されてから行なうこと。ページ読込み途中でこの機能を使っても、自分が現在いるページにいない人の情報が表示されるだけなのだ。

どこでもチャットで同じ趣味の人と気軽におしゃべり

ネット接続中、自分が見ているページと同じページを閲覧中のユーザーとおしゃべりできるのが"どこでもチャット"。同じページを見ている＝共通の趣味を持った相手とチャットをすることになるので、ふつうのチャットよりも話がはずみやすいのだ。なお、どこでもチャットをするときはコミュニケーションIDが必要になる。

どこでもチャットで同じ趣味の人とおしゃべり

●どこでもチャットのやりかた



❶自分の興味あるサイトに行ったら"どこでもチャット"を選択。❷入室時に半角英数字8文字以内でニックネームを入力する。❸入室してチャット開始。会話を楽しもう。

チャット初心者の人へ

初対面の人たちへの言葉遣いは、実社会同様できるだけていねいに。入室したら、「みなさん、こんにちは！」といった感じであいさつし、「何の話をしてたんですか？」などと現在の状況を伺いつつ、会話に参加していくのがコツだ。

IRCチャットのやりかた

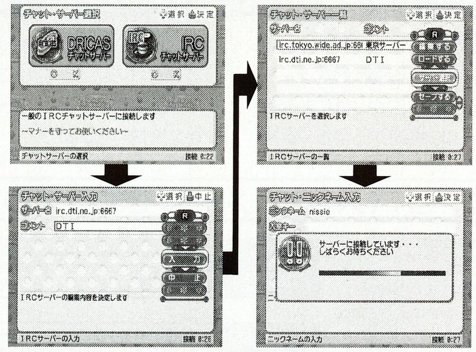
●IRCチャットをするまでの手順

➡メニューから"チャット"を選択。この後、右側の画面を選ぶ。

➡"サーバー名"にサーバーのアドレスを入力する。

⬅"一覧の更新"でチャット部屋のリストがでてくる。

⬅部屋を選び、ニックネームを入力すればチャット開始。



テクニック IRCサーバーの捜しかた

どこでもチャット以外にIRCチャットもできる。ところが、これを行なうにはIRCサーバーのアドレスを知っておく必要がある。検索エンジンで"IRCサーバー"と入力し、アドレス情報のあるサイトを調べておこう。

IRCサーバーの例

irc.huie.hokudai.ac.jp
irc.rcac.tdi.co.jp
irc.tokyo.wide.ad.jp

『ぐるぐる温泉ぷち』&『ドリームライブラリ』プレイ手順

最後に『ぐるぐる温泉ぷち』（温泉使用無料）と、ソフト配信サービス（有料）ドリームライブラリで遊ぶ手順を解説していこう。

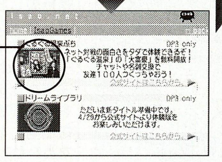
『ぐるぐる温泉』でネット三昧

◆手順① 『ぷち』を起動

"ホーム"を選んでイサオのトップへ



ココを押して『ぷち』を起動！

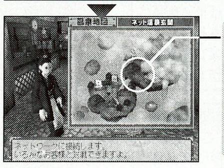


◆手順② ネット対戦の手順

回線が切断され、タイトル画面へ



ネット温泉玄関を選択



ネット対戦時の心がまえ

負けそうだから途中で回線切断、勝負に負けたあとグチグチ文句を言ったり、怒ったりする……。ネット対戦はみんなで行なうものだから、お互い気分を害するような行為は避けるべき。前述のような行為は慎み、心にゆとりあるプレイを！

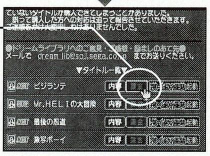
往年の名作が楽しめるドリームライブラリ

◆手順① ゲームを選ぶ！

この部分を選択しよう

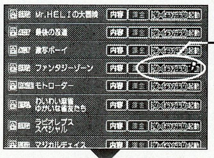


ここを押すと課金手続きへ



◆手順② ゲームをダウンロード

ゲーム選択後、ここを押してドリームライブラリを起動



マークのあるところを押せばダウンロード開始



※ドリームライブラリが起動した段階で、いったん電話回線は切断され、ダウンロードを開始する段階で再度ネットワークに接続されます。

ゲームをダウンロードしたあとは……

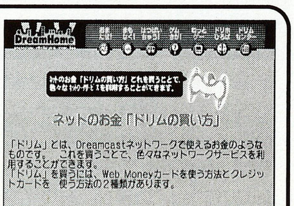
ゲームをダウンロードしたあとは翌日の24：00まで遊ぶことができる。ただし、DC本体の電源を切ってしまうと、再度ダウンロードをしなければならないぞ（レンタル期間内は、何度でも無料でダウンロード可能）。

VMデータセーブ時の注意点

セーブデータを記録するには、一定の手順を守らなければならない。VMにデータをセーブする場合は、ゲーム中でセーブ後、必ずソフトリセット（A,B,X,Y+スタート同時押し）をして、メニュー内の"メモリーカードにセーブ"を選ぼう。

■ ドリムの購入方法は？

ドリムとはDCをネットで使用したときに用いられる仮想の通貨。ドリームライブラリ用のソフト配信サービスを受けるにも、ドリムが使われている。では、ドリムはどうやって購入するのだろう？ ドリムはドリームホームで購入可能（http://www.dricas.ne.jp/）。支払い方法はふた通り用意されている。ひとつはWeb Money（サンクスやサークルK、量販店などで販売中）。もうひとつはクレジットカードによるオンライン決済だ。販売されているドリムは全部で5種類。1円＝1ドリムの換算で、500～4000円の範囲で売られている。なお、ドリム購入時にはログインIDとパスワードの入力が必要。忘れた人は、"オプション"の"ネットワーク情報"で確認をしていこう。



⬆この画面でドリムセンターを選ぼう。

ネットワーク㊙情報！ ゲームに行き詰まったとき利用したいのが"ドリームライブラリ助け合いBBS"。名前のとおり、ここは配信用タイトルに関するユーザーどうしの情報交換をする場所だ。旧作なので攻略情報が手に入らないタイトルの情報は、ここで入手してはどう？（http://www2.sega.co.jp/bbs/article/l/library/）

いつでもDC入門

スペックの見かた

①メーカー名②発売日③ソフトの価格④プレイ人数⑤ビジュアルメモリの使用ブロック数⑥ドリームポイント⑦通信機能⑧対応周辺機器⑨週刊ファミ通クロスレビュー点数(最大40点)

アクション

GODZILLA GENERATIONS ゴジラを操作し全国の都市を破壊するゲーム。VMソフト『あつめてゴジラ』のデータを使えばふたり対戦可能だ。	①セガ·エンタープライゼズ②1998年11月27日③5800円④1人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨20点
バーチャファイター3tb 3Dポリゴン格闘アクションゲーム『バーチャファイター』シリーズの最新作。3対3のチームバトルが楽しめる。	①セガ·エンタープライゼズ②1998年11月27日③5800円④1～2人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨36点
SONIC ADVENTURE セガの人気キャラ、ソニックが大冒険をくり広げる3Dアクションゲーム。HPでは、お楽しみデータが配信されている。	①セガ·エンタープライゼズ②1998年12月23日③5800円④1人⑤10B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨38点
パワーストーン さまざまなギミックを使って敵を倒す3D格闘アクション。パワーストーンを3つ取ると変身して攻撃することも可能。	①カプコン②1999年2月25日③5800円④1～2人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
ポップンミュージック 画面上から落ちてくる色とりどりのポップ君が判定バーに重なる瞬間、ボタンを押すリズムアクションゲーム。	①コナミ②1999年2月25日③4800円④1～4人⑤9B⑥240P⑦未対応⑧アーケードスティック、ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく⑨30点
サイキックフォース2012 超能力者どうしの闘いを描いた3D格闘アクションゲーム。宙を舞い上下左右360度どこからでも攻撃できるのが魅力。	①タイトー②1999年3月4日③5800円④1～2人⑤9B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく⑨28点
マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ マーヴルとカプコンが持つ歴代の人気キャラクターが総登場する2D格闘アクション。連携技が勝負のカギとなる。	①カプコン②1999年3月25日③5800円④1～4人⑤5B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点
ダイナマイト刑事2 サターン版で好評を博した人気アクションゲームの第2弾。その場の落ちているモノを武器にして闘うことができる。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年5月27日③5800円④1～2人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨30点
ザ·キング·オブ·ファイターズ DREAM MATCH 1999 アーケード版『KOF'98』の移植。ネオポケ版『KOF R-2』に連動していて、接続すれば隠しビジュアルが見られる。	①SNK②1999年6月24日③5800円④1～2人⑤7B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル⑨30点
ストリートファイターZERO 3サイキョー流道場 通信機能を使って、ランキング争いや段位認定戦が楽しめる。また、自分だけのオリジナルキャラの作成もできる。	①カプコン②1999年7月8日③5800円④1～3人⑤37B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点
FRAME GRIDE パーツを集めながらカスタイマイズし機体の性能を上げていくロボット格闘ゲーム。ネットを使った対戦も楽しめる。	①フロム·ソフトウェア②1999年7月15日③6800円④1～2人⑤2B⑥360P⑦HP、チャット、通信対戦⑧ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
ソウルキャリバー 剣や棍などの武器を駆使して闘う3D格闘ゲーム。HPでは、ゲームと連動したコンテンツが豊富。データ配信もある。	①ナムコ②1999年8月5日③5800円④1～2人⑤12B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨40点
ポップンミュージック2 前作からの新曲とオリジナル曲を含む全46曲を収録。さらに、マラソンモードなどの新モードも追加された。	①コナミ②1999年9月14日③4800円④1～4人⑤6B⑥240P⑦未対応⑧アーケードスティック、ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく⑨31点
SONIC ADVENTURE International さまざまな改良が行われた国際版『ソニック』。アメリカのHPに飛ぶことができ、全世界の人とタイムが競える。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年10月14日③5800円④1人⑤12B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨－
ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産 原作の魅力を再現した2D格闘ゲーム。『ジョジョの奇妙な冒険』と『ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産』の2本を収録。	①カプコン②1999年11月25日③5800円④1～2人⑤4B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく⑨31点
ZOMBIE REVENGE つぎつぎと襲いかかるゾンビを拳や銃などでなぎ倒していく3Dアクションゲーム。ふたり同時プレイも可能だ。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年11月25日③5800円④1～2人⑤3B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点
スターグラディエイター2 ナイトメア オブ ビルシュタイン アーケードから移植された3D格闘ゲーム。グラフィックが強化されたほか、対戦モードやトレーニングモードが追加。	①カプコン②1999年12月9日③5800円④1～2人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ·タングラム バーチャロイドと呼ばれるロボットを操り、3D空間で闘う対戦アクション。ネットワーク対戦が楽しめる。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年12月9日③5800円④1～2人⑤4B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、通信対戦、掲示板⑧ツインスティック、ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス⑨39点
ベルセルク 千年帝国の鷹篇 喪失花の章 人気コミック『ベルセルク』を題材にしたアクションゲーム。シナリオは原作者三浦建太郎氏の書き下ろしによるもの。	①アスキー②1999年12月16日③6800円④1人⑤6B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点
ストリートファイターⅢダブルインパクト アーケード版『ストリートファイターⅢ』、『ストリートファイターⅢ 2ndインパクト』を同時収録した移植版。	①カプコン②1999年12月16日③6800円④1～2人⑤4B⑥360P⑦HP、データ配信、掲示板⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点
ぷよぷよDA! -featuring ELLENA System- おなじみ『ぷよぷよ』キャラたちが登場するリズムアクション。対戦相手の手本に合わせてボタンを押していこう。	①コンパイル②1999年12月16日③5800円④1～2人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨28点
スペースチャンネル 5 新人テレビレポーターうららを操作し、音楽に合わせて踊りながら事件を解決するダンスアクションゲーム。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年12月16日③5800円④1人⑤5B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
超鋼戦紀キカイオー アニメ界のクリエーター、河森正治氏と宮武一貴氏を起用したロボット格闘アクション。アニメによる演出が魅力。	①カプコン②2000年1月13日③5800円④1～2人⑤3B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
スーパーマグネチックニュウニュウ ふたつの磁力を使うロボット、ニュウニュウを操作し世界乗っ取りを企てる悪玉トリオをこらしめる3Dアクション。	①元気②2000年2月3日③5800円④1人⑤5B⑥300P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
ポップンミュージック 3 アペンドディスク 『ポップンミュージック2』の追加ディスク。アーケード版『3』の新曲とオリジナル曲など40曲以上がプレイ可能。	①コナミ②2000年2月10日③2800円④1～4人⑤7B⑥120P⑦未対応⑧アーケードスティック、ポップンコントローラ、ぷるぷるぱっく⑨－
トレジャーストライク 伝説の宝"神の花"を求めて冒険する。ライバルと闘いながら早く宝を手に入れよう。また、4人同時ネット対戦可能。	①キッド②2000年2月17日③5800円④1～4人⑤24B⑥300P⑦HP、チャット、掲示板、通信対戦⑧ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく⑨25点
Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition PS版『1』と『2nd』の全曲と、アーケード版『3rdMIX』の人気曲を収録。エディット機能やトレーニングモードも追加。	①コナミ②2000年2月17日③5800円④1～2人⑤10B⑥300P⑦未対応⑧ダンスダンスレボリューション専用コントローラ、ぷるぷるぱっく⑨30点
ヴィジランテ8 ～セカンドバトル～ クルマを武装して、対戦相手のクルマを破壊することが目的のアクションゲーム。画面分割で4人同時対戦も可能だ。	①シスコン　エンタテイメント②2000年3月23日③5800円④1～4人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨25点
レイマン 海賊船からの脱出! 欧州生まれのヒーロー、レイマンが活躍する3Dアクション。レースやパズルなど、さまざまなミニゲームも楽しめる。	①ユービーアイソフト②2000年3月23日③5800円④1人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
THE KING OF FIGHTERS'99 EVOLUTION 不動の人気を誇るSNK定番格闘ゲームの移植作。HPでは、サバイバルモードのスコアランキングを行っている。	①SNK②2000年3月30日③5800円④1～2人⑤7B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト接続ケーブル、ネオジオポケット⑨29点
MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes 通常の対戦と遜色ない動作でネット対戦が可能。データ配信も行われ、隠しキャラや新ステージデータがもらえる。	①カプコン②2000年3月30日③5800円④1～2人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板、通信対戦⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
パワーストーン2 4人同時によるネット対戦が可能。さらに、同名アーケード版のリンクやHPによる配信サービスなどお楽しみも満載。	①カプコン②2000年4月27日③5800円④1～4人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板、通信対戦⑧アーケードスティック、ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点
Dance Dance Revolution CLUB VERSION Dreamcast Edition 画面の指示に従って軽快なステップを踏む人気ゲーム。収録曲は50曲以上、『ビートマニアⅡ DX』の曲もプレイ可能。	①コナミ②2000年4月27日③5800円④1～2人⑤9B⑥300P⑦未対応⑧ダンス ダンス レボリューション専用コントローラ、ぷるぷるぱっく⑨29点
機天烈少年'Sガンガガン 人気マンガ『機天烈少年'S』を題材にした3Dアクション。マイクデバイスを使った斬新な戦闘システムを採用。	①セガ·エンタープライゼズ②2000年4月27日③4800円④1人⑤3B⑥240P⑦未対応⑧マイクデバイス（必須）、VGAボックス⑨23点
サンバDEアミーゴ ノリノリの音楽を聞きながら画面の指示に従ってマラカスを振るリズムアクション。HPでは曲データの配信がある。	①セガ·エンタープライゼズ②2000年4月27日③5800円④1～2人⑤6B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧マラカスコントローラ、VGAボックス⑨32点
スーパーランナバウト 個性豊かな30種類以上のクルマが登場し、ハリウッド映画さながらのカーアクションが楽しめる爽快なゲーム。	①クライマックス②2000年5月25日③5800円④1人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE Fight of the Future マッチングサービスによる通信対戦が可能。また、CPUが多角的にプレイヤーを評価するシステムが追加された。	①カプコン②2000年6月29日③5800円④1～2人⑤3B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板、通信対戦⑧アーケードスティック、ドリームキャストキーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
ジェットセット ラジオ 街中にラクガキをしながらインラインスケートで滑走するアクションゲーム。一風変わったビジュアルは必見。	①セガ·エンタープライゼズ②2000年6月29日③5800円④1人⑤未定⑥300P⑦HP、データ配信⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点

アドベンチャー

July 1999年7の月の世紀末を題材にしたアドベンチャーゲーム。謎解きやコマンドはなく会話と場所移動で物語を進める。	①フォーティファイブ②1998年11月27日③5800円④1人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧－⑨25点
北へ。White Illumination 北海道を舞台に夏と冬のふたつの季節を通して、8人の女の子たちと恋を育んでいくアドベンチャーゲーム。	①ハドソン②1999年3月18日③5800円④1人⑤20B⑥300P⑦未対応⑧－⑨27点
BLUE STINGER ふたりのキャラを切り替えながら操作し、各フロアにいる敵を倒していくアクション性の高いアドベンチャーゲーム。	①セガ·エンタープライゼズ②1999年3月25日③5800円④1人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点
リアルサウンド～風のリグレット～ 音声中心でストーリーが展開していくアドベンチャーゲーム。クリアー後、専用HPにジャンプすることができる。	①ワープ②1999年3月25日③4800円④1人⑤4B⑥240P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨27点
WEBMYSTERY 予知夢ヲ見ル猫 ゲームに存在する仮想インターネットを使って情報を収集するアドベンチャー。実写を使った画面が特徴的。	①メビウス②1999年4月22日③6800円④1人⑤12B⑥360P⑦未対応⑧VGAボックス⑨26点
世界ふしぎ発見! トロイア 同名の人気テレビ番組がアドベンチャーゲームになった。古代トロイアを探索し、歴史上の事件を体験するのだ。	①TBS②1999年7月22日③5800円④1人⑤15B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨21点

北へ。Photo Memories 8人の女の子と再会し、北海道を旅するミニアドベンチャー。設定資料や原画が豊富に収録されている。	①ハドソン②1999年8月5日③3800円④1人⑤20B⑥180P⑦未対応⑧−⑨−
dancing bladeかってに桃天使！ 完全版 PS版から移植された完全版。約5分間の新作アニメーションが追加されたほか、グラフィックも強化されている。	①コナミ②1999年9月2日③5800円④1人⑤2B⑥300P⑦未対応⑧−⑨−
まぼろし月夜 かわいい幽霊と主人公を取り巻く女の子たちとのひと夏の思い出を描いたノベル形式のアドベンチャーゲーム。	①シムス②1999年9月23日③5800円④1人⑤20B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨27点
dancing bladeかってに桃天使2!〜Tears of Eden〜完全版 フルアニメアドベンチャーの第2弾。異国の使者が桃姫を迎えに来る世界樹編や乙姫の初恋をめぐる竜宮城編を収録。	①コナミ②1999年9月30日③5800円④1人⑤2B⑥300P⑦未対応⑧−⑨−
マリオネットカンパニー かわいい女性型ロボットとともに生活していくアドベンチャー。会話や改造することで人間らしく育てていくのだ。	①マイクロキャビン②1999年10月7日③6800円④1人⑤10B⑥360P⑦未対応⑧−⑨29点
REVIVE...〜蘇生〜 6人の少女を救うためにさまざまなトラップを解除しながら研究所から脱出する本格アドベンチャーゲーム。	①データイースト②1999年10月28日③6800円④1人⑤12B⑥360P⑦未対応⑧VGAボックス⑨28点
魔剣X 人を支配する力を持つ魔剣を操り、10人以上のキャラに乗り移りながら闘うアクション要素の高いアドベンチャー。	①アトラス②1999年11月25日③6800円④1人⑤10B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点
BIOHAZARD2 Value plus PS版『バイオハザード2』の移植作。ふたつの隠しモードやEXTREME BATTLEモードが最初からプレイすることが可能。	①カプコン②1999年12月22日③4800円④1人⑤8B⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
Dの食卓2 広大な雪山で謎の生物と戦うアドベンチャー。主人公ローラは飛行機墜落事故をきっかけに事件に巻き込まれていく。	①ワープ②1999年12月23日③6800円④1人⑤9B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点
シェンムー 一章 横須賀 現実の世界のように時が流れる仮想世界を舞台に、主人公芭月涼を操作しさまざまな冒険をくり広げていく。	①セガ・エンタープライゼス②1999年12月29日③6800円④1人⑤80B⑥360P⑦HP、データ配信、掲示板⑧VGAボックス⑨33点
七つの秘館 戦慄の微笑 画面を分割して、ふたりの主人公を同時に操作しながら謎を解く、ふたり同時プレイ可能なアドベンチャーゲーム。	①コーエー②2000年1月20日③6800円④1〜2人⑤10B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨25点
UNDERCOVER AD2025 Kei 直木賞作家、大沢在昌監修のアドベンチャーゲーム。敵を銃で威圧すれば倒さなくてもいいシステムが特徴だ。	①パルス・インタラクティブ②2000年1月27日③5800円④1人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨24点
バイオハザード コード：ベロニカ 『バイオハザード2』の事件から3ヵ月後。絶海の孤島にある刑務所を舞台にクレアとクリスのふたりの活躍を描く。	①カプコン②2000年2月3日③6800円④1人⑤11B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨35点
リング 人気小説『リング』を題材にしたアドベンチャー。現実と仮想現実のふたつの世界を行き来しながら謎を解明する。	①角川書店/Asmik Ace②2000年2月24日③6800円④1人⑤29B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨24点
CARRIER 巨大空母内に発生した謎の寄生生物と戦う。寄生された人物をスコープで見分け倒しながら事件の原因を究明する。	①ジャレコ②2000年2月24日③6800円④1人⑤42B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点
久遠の絆 再臨詔 異なる4つの時代を舞台に主人公とヒロインとの交流を描いたアドベンチャーゲーム。PS版をさらに改良した完全版。	①F・O・G②2000年5月18日③5800円④1人⑤30B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点
マリオネットカンパニー2 Chu! 女性型ロボット、マリオネットとの交流を深めていくアドベンチャーゲームの続編。舞台は高校となりキャラも一新。	①マイクロキャビン②2000年5月18日③6800円④1人⑤7B⑥360P⑦HP、掲示板⑧VGAボックス⑨28点
サクラ大戦 サターン版『サクラ大戦』を完全移植。本作のクリアーデータを持っていると『2』、『3』の進行に影響が出てくる。	①セガ・エンタープライゼス②2000年5月25日③4800円④1人⑤9B⑥240P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく⑨28点
Memories off Complete プレイステーション版からの移植作。新たにイベントが追加され、女の子の好感度がひと目でわかるようになった。	①キッド②2000年6月29日③6800円④1人⑤18B⑥360P⑦HP、データ配信⑧VGAボックス⑨27点
ルームメイトノベル〜佐藤由香〜 女の子と同居を楽しむという設定で好評を得た恋愛アドベンチャーがサウンドノベルとなって生まれ変わった。	①データム・ポリスター②2000年6月29日③6800円④1人⑤5B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨27点

シミュレーション

エアロダンシング featuring Blue Impulse 大空を舞うブルーインパルスを操作し、さまざまな演目をクリアーしていくリアルフライトシミュレーション。	①CRI②1999年3月4日③5800円④1〜4人⑤15B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点
三國志Ⅵ 中国の三国時代を題材にした歴史シミュレーションゲーム。短時間で遊べるショートシナリオが用意されている。	①コーエー②1999年3月25日③9800円④1〜8人⑤100B⑥540P⑦未対応⑧−⑨27点
信長の野望 将星録 with パワーアップキット 戦国時代を題材にしたシミュレーションゲームの第7弾。パワーアップキット恒例のエディタ機能が追加された。	①コーエー②1999年3月25日③9800円④1〜8人⑤200B⑥540P⑦未対応⑧−⑨30点
ワールド・ネバーランド プラス〜オルルド王国物語〜 ゲーム内の架空の国で人生を過ごしていく。通信機能でほかのユーザーのキャラを自国に移住させることもできる。	①リバーヒルソフト②1999年7月15日③5800円④1人⑤150B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板⑧ドリームキャスト・キーボード⑨30点
アキハバラ電脳組パタPies! 自分が飼っているペットのパタPiと友だちのパタPiを遊ばせて、喜んだ友だちのパタPiからハートを集めるのが目的。	①セガ・エンタープライゼス②1999年7月29日③5800円④1人⑤8B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨24点
シーマン 〜禁断のペット〜 話しかけることによって知識を習得する謎の生物、シーマンを育成する一風変わったゲーム。要マイクデバイス。	①ビバリウム②1999年7月29日③6800円④1人⑤64B⑥360P⑦未対応⑧マイクデバイス（必須）、VGAボックス⑨29点
マリオネット・ハンドラー ロボットの動作プログラムをプレイヤーが考え、ロボットどうしを格闘させる。パーツを交換して改良も行える。	①マイクロネット②1999年7月29日③5800円④1人⑤31B⑥300P⑦未対応⑧−⑨25点
プロ野球チームをつくろう! プロ野球球団の社長兼監督になってチームを運営していく。育成したチームデータを持ちよって対戦もできる。	①セガ・エンタープライゼス②1999年8月5日③5800円④1〜2人⑤160B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス⑨31点
機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION 同名の人気アニメを題材にしたゲーム。プレイヤーはナデシコの艦長となり、クルーをまとめ任務を果たしていく。	①角川書店/ESP②1999年8月26日③6800円④1人⑤17B⑥360P⑦未対応⑧VGAボックス⑨27点
ESPION-AGE-NTS (エスピオネージェンツ) 産業スパイ集団のリーダーとなり、さまざまな依頼を遂行する。仕事では仲間に的確な指示を与えることが必要。	①NECホームエレクトロニクス②1999年9月23日③5800円④1人⑤7B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨−
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! Jリーグクラブの代表兼監督となって優勝を目指す人気シミュレーション。ネット上で大会が数多く行われている。	①セガ・エンタープライゼス②1999年9月30日③6800円④1人⑤132B⑥360P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス⑨34点
ラングリッサーミレニアム 5人の主人公の中からひとりを選び世界制覇を目指す。戦闘ではキャラを操って攻撃。アクション要素も高い。	①メサイヤ②1999年11月3日③5800円④1人⑤36B⑥300P⑦HP⑧−⑨24点
SUPER PRODUCERS−目指せショウビズ界− シンガーをプロデュースする音楽業界シミュレーター。ネット上に自分のプロデュースしたシンガーを公開できる。	①ハドソン②1999年11月11日③6800円④1人⑤190B⑥360P⑦HP、データ配信⑧VGAボックス⑨23点
ジェットコースタードリーム ジェットコースターのコースを自分でデザインできる。作ったコースは試乗できるほか、ネットにアップロード可能。	①ボトムアップ/びんぼうソフト②1999年12月9日③3980円④1人⑤75B⑥180P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点
信長の野望 烈風伝 ドリームキャスト版オリジナル要素として"信長家督継承"と"手取川合戦"のふたつのシナリオが追加されている。	①コーエー②1999年12月16日③9800円④1人〜8人⑤160B⑥540P⑦未対応⑧−⑨26点
PANZER FRONT 時は第二次世界大戦。自分の戦車を操作して自軍の小隊に命令を下しつつ、20以上のマップを攻略していく。	①アスキー②1999年12月22日③6800円④1人〜4人⑤16B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点
悠久幻想曲3 Perpetual Blue ファンタジックな世界を舞台に、保安局の隊長となり隊員たちを育成しながら難事件を解決していく。	①メディアワークス②1999年12月22日③6800円④1人⑤13B⑥360P⑦未対応⑧−⑨27点
東京バス 案内 東京都交通局の協力により実現した都バスの運行シミュレーション。コースはもとより風景もリアルに再現。	①フォーティファイブ②1999年12月23日③5800円④1人⑤3B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点
電車でGO！2 高速編3000番台 電車を運転する人気シミュレーション。全国19路線が楽しめるほか、電車を連結させるミニゲームも用意されている。	①タイトー②2000年1月20日③5800円④1人⑤14B⑥300P⑦未対応⑧DC電車でGO!コントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
ROOMMANIA#203 マンションの部屋に住みつく神様となり、住人のネジタイヘイに干渉(鑑賞？)していく異色シミュレーションゲーム。	①セガ・エンタープライゼス②2000年1月27日③5800円④1人⑤15B⑥300P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点
エアロダンシングF 有名戦闘機を操縦するシリーズの最新作。ついにドッグファイトがプレイできるようになった。対戦モードも熱い。	①CRI②2000年2月24日③5800円④1〜2人⑤8B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、ドリームキャスト対戦ケーブル、VGAボックス⑨32点
ウイニングポスト4 プログラム2000 競走馬を育成するシミュレーション。ジャパンカップダートや天皇賞の外国産馬開放なども再現されている。	①コーエー②2000年3月30日③6800円④1人⑤200B⑥360P⑦未対応⑧−⑨29点
ワールド・ネバーランド2プラス〜プルト共和国物語〜 仮想世界で人生を体験していく人気シリーズ。ネットではパソコン版やPS版のユーザーとの情報交換や移住もできる。	①リバーヒルソフト②2000年3月30日③5800円④1人⑤154B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板⑧ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく⑨28点
三國志Ⅵ with パワーアップキット '99年3月に発売された『三國志Ⅵ』からさらにオリジナル2本を含めた新シナリオが10本追加された。	①コーエー②2000年4月6日③9800円④1人〜8人⑤100B⑥540P⑦未対応⑧−⑨28点
ぽけかの〜由美・静香・史緒〜 ビジュアルメモリを使って女の子を育成する。DCにデータをダウンロードすると女の子とのイベントが楽しめる。	①データム・ポリスター②2000年6月8日③6800円④1人⑤128B⑥360P⑦未対応⑧−⑨25点
アドバンスド大戦略〜ヨーロッパの嵐・ドイツ電撃作戦〜 名作『アドバンスド大戦略』シリーズの最新作。ステージ上の天候や地形は膨大な資料に基に作りこまれた。	①セガ・エンタープライゼス②2000年6月22日③6800円④1人⑤未定⑥360P⑦HP、データ配信⑧VGAボックス⑨28点
機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 同名のPS版を完全移植。グラフィックが強化され、CPUの思考ルーチンが速くなった。HPで追加シナリオを配布。	①バンダイ②2000年6月29日③6800円④1人⑤50B⑥360P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点

シューティング

インカミング 人類最終決戦 地球侵攻をもくろむエイリアンを撃退することが目的。戦闘機や戦車、砲台などに乗り込んで戦うことができる。	①イマジニア②1998年12月17日③5800円④1〜2人⑤28B⑥300P⑦未対応⑧−⑨27点
THE HOUSE OF THE DEAD 2 ゾンビの出現で廃虚と化した街を舞台に謎を解明していくガンシューティング。迫り来るゾンビを撃ちまくれ!!	①セガ・エンタープライゼス②1999年3月25日③5800円④1〜2人⑤7B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ドリームキャスト・ガン、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点
生体兵器エクスペンダブル エイリアンを相手に、バズーカや多弾頭ミサイルなどを使って倒していく爽快感あふれるゲーム。ふかん視点が特徴。	①イマジニア②1999年6月24日③5800円④1〜2人⑤4B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨26点

エアフォース デルタ
実在の戦闘機を操って戦うミッションクリアー型シューティング。戦闘機やヘリを攻撃、城塞など爆撃していく。

①コナミ②1999年7月29日③5800円④1人⑤14B⑥300P⑦未対応⑧−⑨31点

機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…
人気アニメ『機動戦士ガンダム』の設定を踏襲。連邦軍のモビルスーツ小隊を率いてジオン軍と戦う3Dシューティング。

①バンダイ②1999年8月26日③6800円④1人⑤6B⑥360P⑦HP、データ配信⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点

蒼鋼の騎兵 −SPACE GRIFFON−
3つの形態に変形するロボット、グリフォンを操り月面基地を調査していく3Dシューティングゲーム。

①パンサーソフトウェア②1999年11月3日③5800円④1人⑤29B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨25点

ギガウイング
アーケードで好評を博した2Dシューティングの移植作。兆の単位を超えるスコアを獲得することでができる。

①カプコン②1999年11月11日③5800円④1〜2人⑤12B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点

デスクリムゾン2 −メラニートの祭壇−
サターンで話題となった『デスクリムゾン』の続編。4人同時プレイもできる3Dガンシューティングゲームだ。

①エコールソフトウェア②1999年11月25日③5800円④1〜4人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信⑧ドリームキャスト・ガン、マイクデバイス、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨19点

爆裂無敵バンガイオー
ミサイルの連続爆発の派手な演出とハイスコア争いが熱い全スクロール型の秀作シューティングゲーム。

①トレジャー/ESP②1999年12月9日③5800円④1人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信⑧ぷるぷるぱっく⑨27点

ゴジラ・ジェネレーションズ マキシマム・インパクト
自衛隊やGフォースをなぎ倒しながら都市を破壊していく。ビオランテなど歴代のライバルたちとの対決も魅力。

①セガ・エンタープライゼス②1999年12月23日③5800円④1人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨22点

突撃！てけてけ!!トイ・レンジャー
飛行機や戦車などのおもちゃを駆使してミッションをクリアーしていく。画面を4分割して4人対戦も可能。

①セガ・エンタープライゼス②2000年1月6日③4800円④1〜4人⑤14B⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨25点

レインボーコットン
アーケードやサターンで人気だったシューティングゲームが3Dに生まれ変わって登場。補助する妖精がうるさい。

①サクセス②2000年1月20日③5800円④1人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧−⑨20点

バーチャコップ2
アーケードで好評を博し、サターンでも発売されたガンシューティングの移植版。オリジナルモードを多数追加。

①セガ・エンタープライゼス②2000年3月2日③2800円④1〜2人⑤2B⑥120P⑦未対応⑧アーケードスティック、ドリームキャスト・ガン、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点

ガンバード2
魔女やロボットなど個性的なキャラが戦う彩京のアーケード版シューティングの移植作。HPではVMデータを配信。

①カプコン②2000年3月9日③5800円④1〜2人⑤9B⑥300P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく⑨29点

ティンクルスタースプライツ
2分割の画面で戦う対戦型シューティング。お互いが撃ち合うのではなく、画面の敵を倒し相手に敵を送り込む。

①SNK②2000年3月23日③2800円④1〜2人⑤4B⑥120P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく⑨26点

インペリアルの鷹〜FIGHTER OF ZERO〜
実在する零式戦闘機やスピットファイアなどを操作し、さまざまなミッションをクリアーしていくシューティング。

①グローバル・A・エンタテインメント②2000年6月29日③5800円④1〜2人⑤8B⑥300P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく⑨29点

スポーツ

GetBass
アーケードから移植された人気釣りゲーム。トーナメントを勝ち進むコンシューマモードが追加されている。

①セガ・エンタープライゼス②1999年4月1日③5800円④1人⑤50B⑥300P⑦未対応⑧つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点

ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜
モーションキャプチャーを使い、実際の選手から動きを取り込んだ本格派プロレスゲーム。エディット選手も作れる。

①セガ・エンタープライゼス②1999年6月24日③5800円④1〜4人⑤11B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨32点

Cool Boarders BURRRN!
白銀の世界を舞台に、スノーボードを使って滑走する。コースのゲレンデは森林、洞窟、高速道路などさまざま。

①ウエップシステム②1999年8月26日③5800円④1〜2人⑤4B⑥300P⑦HP、データ配信⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4
新日本プロレスの選手が実名で登場。エディットレスラーをネットに登録すると他人の作ったレスラーと対戦できる。

①トミー②1999年9月2日③6800円④1〜4人⑤91B⑥360P⑦HP、データ配信、チャット⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点

バーチャストライカー2 ver.2000.1
アーケードから移植されたサッカーゲーム。リーグ戦やトーナメントが楽しめるモードが新たに追加された。

①セガ・エンタープライゼス②1999年12月2日③5800円④1〜2人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨33点

ゴルフしようよ
キャラはコミカルだがクラブやボールは実在するものから完全シミュレートしたゴルフゲーム。4人同時プレイ可能。

①ボトムアップ②1999年12月9日③3980円④1〜4人⑤12B⑥180P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく⑨28点

プロ野球チームであそぼう!
『プロ野球チームをつくろう！』で作ったチームを使ってのプレイも可能な野球ゲーム。モードも盛りだくさん。

①セガ・エンタープライゼス②1999年12月23日③5800円④1〜2人⑤50B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点

READY 2 RUMBLE BOXING〜打ち込め笑いのメガトンパンチ!!〜
横綱やクンフー使いなど、階級も性別も関係ない個性的なキャラが闘うなんでもアリのコミカルボクシングゲーム。

①セガ・エンタープライゼス②2000年1月13日③5800円④1〜2人⑤2B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点

NFL 2K
NFL全31チームの選手が実名で登場するアメフトゲーム。美しいグラフィックやモーションは一見の価値アリだ。

①セガ・エンタープライゼス②2000年1月20日③5800円④1〜4人⑤191B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点

NBA 2K
NBA全29チームの選手が実名で登場するバスケットボールゲーム。選手のトレードやオリジナルチームの作成も可能。

①セガ・エンタープライゼス②2000年3月23日③5800円④1〜4人⑤198B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点

レイクマスターズ PRO Dreamcast plus!
実写映像の使用したフィッシングゲーム。幻のバスを捜し求めるトラベルモードやルアーを作成するモードもある。

①ダズ②2000年3月23日③5800円④1人⑤9B⑥300P⑦HP、データ配信⑧つりコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨27点

実況パワフルプロ野球 DreamcastEdition
PS版『パワプロ'99決定版』の移植。選手を育成するサクセスモードなど全11の多彩なモードが用意されている。

①コナミ②2000年3月30日③5800円④1〜2人⑤36B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨31点

スーパーユーロサッカー2000
欧州で活躍する19ヵ国、45のクラブチームが登場するサッカーゲーム。歴史的名勝負を体験するモードなどがある。

①イマジニア②2000年4月6日③5800円④1〜4人⑤37B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック⑨24点

ゴルフしようよ 攻略パック
'99年12月に発売された『ゴルフしようよ』に攻略ノート集がついた。お値段据え置きのお得パック。

①ソフトマックス②2000年6月1日③3980円④1〜4人⑤12B⑥180P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく⑨−

RPG

神機世界エヴォリューション
冒険家マグは仲間とともに先史文明の謎に挑戦していく。プレイのたびにダンジョンマップが変化するのが特徴。

①セガ・エンタープライゼス②1999年1月21日③5800円④1人⑤8B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨32点

超発明BOYカニパン 〜暴走ロボトの謎!?〜
冒険しながら材料を捜し、それを使ってアイテムを発明していくRPG。人から情報を得ることでアイデアが生まれる。

①セガ・エンタープライゼス②1999年7月8日③5800円④1人⑤18B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨28点

クライマックス ランダーズ
クライマックスの歴代キャラクターが出演するダンジョン自動作成型RPG。6本ものビジュアルメモリゲームも収録。

①セガ・エンタープライゼス②1999年9月15日③5800円④1人⑤16B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨27点

サンライズ 英雄譚
『機動戦士ガンダム』や『聖戦士ダンバイン』など、サンライズの人気アニメのキャラが総登場するシミュレーション。

①サンライズインタラクティブ②1999年12月2日③6800円④1〜2人⑤29B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく⑨25点

神機世界 エヴォリューション2 遠い約束
マグとリニアの冒険再び。システムが大幅に変更。ダンジョンマップが固定され、アイテム合成が可能になった。

①ESP/スティング②1999年12月23日③6800円④1人⑤10B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点

シミュレーションRPG

SEVENTH CROSS
生命の進化がテーマ。プレイヤーは未知の生命体となり、戦闘で食べ物やパーツを入手して独自の進化を遂げていく。

①NECホームエレクトロニクス②1998年12月23日③5800円④1人⑤172B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨24点

BLACK/MATRIX AD
サターンで発売された同名シミュレーションRPGのパワーアップ版。シナリオのほか、イベントシーンが新たに追加。

①NECインターチャネル②1999年9月30日③6800円④1人⑤7B⑥360P⑦未対応⑧−⑨30点

バーミリオン・デザート
未来の傭兵部隊の活躍を描く。戦闘はリアルタイムで行われ、状況に応じた指示を隊員に送りながら戦っていく。

①リバーヒルソフト②1999年12月2日③5800円④1人⑤40B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点

央華封神 〜央華咲きし刻〜
小説などで人気の『央華封神』の世界を題材にしたシミュレーションRPG。すべての土地を陽の気で満たすことが目的。

①ESP/メディアワークス②1999年12月16日③6800円④1人⑤20B⑥360P⑦HP⑧VGAボックス⑨23点

アニマスター
アニマを捕獲しレースに出場させるために育成していく。アニマは走らせるだけでなく操作もすることも可能。

①アキ②2000年6月15日③5800円④1〜4人⑤33B⑥300P⑦HP⑧VGAボックス⑨28点

アクションRPG

戦国TURB
シュールな主人公のじのちゃんが、らいよん惑星でくり広げられる"ねこ"対"ひつじ"の戦いに参戦するアクションRPG。

①NECホームエレクトロニクス②1999年1月14日③5800円④1人⑤19B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨−

ELEMENTAL GIMMICK GEAR
E・G・Gと呼ばれるパワードスーツを操縦して、失った記憶を取り戻すため巨大な遺跡の謎に挑むアクションRPG。

①ハドソン②1999年5月27日③5800円④1人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨27点

ソーサリアン〜七星魔法の使徒〜
パソコン版で人気を博した名作。基本システムはそのままに新シナリオを5つ追加。全15の世界の冒険が楽しめる。

①ビクターインタラクティブソフトウエア②2000年4月27日③5800円④1人⑤10B⑥300P⑦HP⑧VGAボックス⑨26点

レンタヒーローNo.1
超人アルバイター『レンタヒーロー』がドリームキャストに帰ってきた。依頼を受け、悪漢を懲らしめていくのだ。

①セガ・エンタープライゼス②2000年5月25日③5800円④1人⑤20B⑥300P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点

RECORD OF LODOSS WAR〜ロードス島戦記 邪神降臨〜
人気小説『ロードス島戦記』の世界観を踏襲したアクションRPG。外伝的な物語で、新たな主人公が登場する。

①角川書店/ESP②2000年6月29日③6800円④1人⑤61B⑥360P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点

レース

ペンペントライアイスロン
コミカルなペンギンキャラたちが走り回るレースゲーム。相手との駆け引きだけでなくコースの罠にも気をつけよう。

①ゼネラル・エンタテイメント②1998年11月27日③5800円④1〜4人⑤5B⑥300P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨25点

セガラリー2
アーケードから移植された、実在のラリー車が登場するレースゲーム。最大4人までの通信対戦が可能。

①セガ・エンタープライゼス②1999年1月28日③5800円④1〜2人⑤81B⑥300P⑦HP、チャット、掲示板、通信対戦⑧レーシングコントローラ、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス⑨36点

MONACO GRAND PRIX RacingSimulation2
細かなセッテングが可能な本格的レースゲーム。モナコを始めとした世界各地の全16コースが用意されている。

①ユービーアイソフト②1999年3月11日③5800円④1〜2人⑤25B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨31点

SUPERSPEED RACING
カートレースを題材にしたゲーム。カーセッティングだけでなく、ピットインなどの駆け引きも勝敗を左右する。

①セガ・エンタープライゼス②1999年3月25日③5800円④1〜2人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、VGAボックス⑨27点

レッドラインレーサー
近未来のバイクをモチーフにしたレースゲーム。通常の道路だけでなく、海岸や古城など多彩なコースが楽しめる。

①イマジニア②1999年4月29日③5800円④1〜2人⑤12B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨26点

首都高バトル	首都高の環状線を舞台に戦うレースゲーム。パッシングして走行車を挑発し、戦いに持ち込むという独特のシステム。	①元気②1999年6月24日③5800円④1～2人⑤15B⑥300P⑦HP、掲示板⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点
バギーヒート	バギーを操り、高低差があるダートでレースを争う。ネットで育成したクルマのアップ/ダウンロードを行っている。	①CRI②1999年7月8日③5800円④1～2人⑤65B⑥300P⑦HP、データ配信、掲示板⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨26点
SPEED DEViLS	コース上に恐竜がいたりと、派手な演出が特徴的なレースゲーム。レースで賞金を稼ぎ、パーツをそろえて改造する。	①ユービーアイソフト②1999年11月18日③5800円④1～2人⑤27B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast	'98年度のFOA公式ライセンスを取得により、F1のドライバーやチーム、コースなどが実名で登場するレースゲーム。	①ビデオシステム②1999年11月25日③5800円④1～2人⑤10B⑥300P⑦HP⑧レーシングコンローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨30点
CRAZY TAXI	アメリカ西海岸風の街中をタクシーで自由に移動して、乗客を目的地まで連れていく、人気アーケードの移植版。	①セガ·エンタープライゼス②2000年1月27日③5800円④1人⑤23B⑥300P⑦未対応⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
セガGT ホモロゲーション・スペシャル	100種類以上のクルマが実名で登場するレースゲーム。自動車工学に基づく物理計算により本物同様の走りを実現。	①セガ·エンタープライゼス②2000年2月17日③5800円④1～2人⑤42B⑥300P⑦HP、データ配信⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨33点
首都高バトル2	選択できる車種は前作の2倍。60種類120グレードに。コースも高速湾岸線や横羽線など大幅増。自分に通り名がつく。	①元気②2000年6月22日③5800円④1～2人⑤40B⑥300P⑦HP、データ配信⑧レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点

パズル

TETRIS4D	根強い人気の定番落ちモノパズルゲーム。対戦モードでは、最大4人での同時対戦も可能になっている。	①ビーピーエス②1998年12月23日③4800円④1～4人⑤未使用⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨24点
ぷよぷよ～ん	同色のぷよを4つ消していくパズルゲーム。一発逆転できる"特技"を追加。4人対戦できるモードも復活した。	①セガ·エンタープライゼス②1999年3月4日③5800円④1～4人⑤6B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
ぷらすぷらむ	全6色の玉を消していく落ち物パズルゲーム。玉には重さがあり、重さで台が底をついてしまうとゲームオーバー。	①TAKUYO②1999年10月7日③3800円④1～2人⑤2B⑥180P⑦未対応⑧アーケードスティック、VGAボックス⑨23点
チューチューロケット!	穴から出現するネズミを誘導してロケットに乗せ脱出させるゲーム。アメリカなど世界中の人と通信対戦可能。	①セガ·エンタープライゼス②1999年11月11日③2800円④1～4人⑤3B⑥120P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板、通信対戦⑧アーケードスティック、ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨34点
ハローキティのラブリー・フルーツパーク	人気キャラクターのハローキティが活躍するパズルゲーム。フィールドに相手より多くのフルーツを置けば勝ちだ。	①セガ·エンタープライゼス②1999年11月25日③2800円④1～4人⑤1B⑥120P⑦未対応⑧VGAボックス⑨25点
花組対戦コラムス2	『サクラ大戦』のキャラが登場するパズルゲームの『コラムス』。ストーリーモードなど多彩なモードが用意されている。	①セガ·エンタープライゼス②2000年1月6日③5800円④1～2人⑤5B⑥300P⑦HP、データ配信、チャット、通信対戦⑧ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく⑨29点
ゴーレムのまいご	壁と柱を使って王様を出口に導く。壁をつなげて消していく面クリアー型パズル。ネットでステージデータ配信も。	①キャラメルポット②2000年2月24日③3800円④1～2人⑤3B⑥180P⑦HP、データ配信、掲示板⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨23点
パズルボブル4	カラフルな7色のバブルを発射して、フィールド上にあるバブルと同じ色を3つ以上そろえて消していくパズル。	①サイバーフロント②2000年3月16日③3800円④1～2人⑤15B⑥180P⑦HP⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨26点
上海 DYNASTY	同じ模様の牌を消していく定番パズルゲーム。対戦では牌の絵柄を見えなくするなど、相手の妨害ができる。	①サクセス②2000年3月16日③4800円④1～4人⑤17B⑥240P⑦未対応⑧－⑨26点
GET!! コロニーズ	コピーやジャンプで自分のボールを相手のボールに隣接させ、相手ボールを自分のものにするパズルゲーム。	①セガ·エンタープライゼス②2000年3月30日③2800円④1～4人⑤2B⑥120P⑦未対応⑧VGAボックス⑨24点
ハローキティのマジカルブロック	サンリオのキャラ、キティちゃんを操作して、ブロックを押したり壊したりしてオバケをやっつけるパズルゲーム。	①セガ·エンタープライゼス②2000年3月30日③2800円④1人⑤2B⑥120P⑦未対応⑧VGAボックス⑨25点
通信対戦ロジックバトル 大雪戦	10×10のマス目に、複数のマス目で構成された駒を配置。相手の駒の位置を推理しつつ攻撃して全滅を狙うのだ。	①フォーティファイブ②2000年5月11日③3800円④1～2人⑤3B⑥180P⑦チャット、通信対戦⑧ドリームキャストキーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨25点
ミスタードリラー	積み重ねられたブロックを壊して掘り進む。壊すとブロックの配置が変化。同色のブロックが4つつながると消える。	①ナムコ②2000年6月29日③4800円④1人⑤12B⑥240P⑦HP、データ配信⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨32点

テーブル

麻雀大会Ⅱ Special	卑弥呼や関羽など歴史上の人物が23人も登場する麻雀ゲーム。 大会モード、雀荘モードなどが用意されている。	①コーエー②1999年3月4日③6800円④1人⑤11B⑥360P⑦未対応⑧－⑨28点
森田の最強将棋	思考ルーチンの強さで有名な森田和郎が手掛けた将棋ゲーム。自分が考えた詰め将棋をCPUに解かせるモードもある。	①ランダムハウス②1999年4月15日③5800円④1～2人⑤66B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨－
森田の最強Reversi	森田和郎が手がけたリバーシゲーム。対局をすればするほど、CPUの思考ルーチンが賢くなり強くなっていく。	①ランダムハウス②1999年4月15日③2800円④1～2人⑤66B⑥120P⑦未対応⑧VGAボックス⑨－
永世名人3 ～ゲームクリエイター吉村信弘の頭脳～	詰め将棋問題や駒落ちでの対戦機能、目隠し将棋機能など多彩なモードがあるほか、江戸時代の名将譜も収録。	①コナミ②1999年7月8日③3980円④1～2人⑤17B⑥180P⑦未対応⑧－⑨－
真本格花札	こいこい、花合わせ、おいちょかぶなど花札が楽しめる。難易度が調整でき、初心者から熟練者まで幅広く対応。	①アルトロン②1999年7月22日③4800円④1人⑤2B⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨－
アイドル雀士をつくっちゃおう	キャラメイキングモードでいろいろなパーツを組み合わせ、自分だけのアイドル雀士を作ることができる。	①ジャレコ②1999年9月23日③6800円④1人⑤4B⑥360P⑦未対応⑧－⑨31点
あつまれ!ぐるぐる温泉	麻雀、将棋、トランプなど、誰でもが知っている有名ゲームを、インターネットを通じて対戦できる。	①セガ·エンタープライゼス②1999年9月23日③4800円④1～4人⑤62B⑥240P⑦HP、チャット、掲示板、通信対戦⑧ドリームキャスト·キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨29点
田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	序盤のエジソンと称される田中寅彦九段監修の将棋ゲーム。日本将棋協会発行、"初段正式免状"の取得ができる。	①アーク システムワークス②1999年11月11日③5800円④1～2人⑤8B⑥300P⑦チャット、通信対戦⑧－⑨－
日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	プロ雀士16名が実名で登場する本格麻雀ゲーム。日本プロ麻雀連盟公認の初段位、二段位の免許状が取得できる。	①ナグザット②1999年11月18日③5800円④1人⑤7B⑥300P⑦未対応⑧VGAボックス⑨－
棋太平GOLD	DCユーザーだけでなく、パソコン版『棋太平』のユーザーと通信対戦が可能。ネットではチャットも楽しめる。	①ネットビレッジ②1999年11月18日③9800円④1～2人⑤121B⑥540P⑦チャット、通信対戦⑧VGAボックス⑨－
電幻天使対戦麻雀 シャングリラ	アーケードの同名麻雀ゲームの移植。勝負の合間に挿入されるポリゴン美女のなまめかしい仕草が魅力的だ。	①マーベラスエンターテイメント②1999年11月25日③5800円④1人⑤10B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック⑨－
プロ麻雀極D	実力重視の競技麻雀ルールや一般的なフリー麻雀が楽しめるフリー対局など、多くのモードが用意された本格麻雀だ。	①アテナ②2000年3月30日③4800円④1人⑤17B⑥240P⑦未対応⑧VGAボックス⑨－
さくらももこ劇場 コジコジ	さくらももこの原作マンガ『COJI-COJI』を題材にしたボードゲーム。マイクデバイスでコジコジとお話もできる。	①マーベラスエンターテイメント②2000年4月20日③6800円④1～4人⑤7B⑥360P⑦未対応⑧マイクデバイス、VGAボックス⑨24点
人生ゲーム for Dreamcast	人気ボードゲーム『人生ゲーム』がドリームキャストに登場。新モードとしてマップエディット機能が追加された。	①タカラ②2000年6月22日③5800円④1～4人⑤35B⑥300P⑦未対応⑧－⑨23点

その他

デジタル競馬新聞 マイトラックマン	競馬予想ソフト。毎週メーカーから配信される最新のデータで予想が可能。競走馬の過去の成績なども収録。	①ショウエイシステム②1999年4月8日③6800円④1人⑤200B⑥360P⑦データ配信⑧VGAボックス⑨－
電波少年的懸賞生活 なすびの部屋	電子ハガキで応募することで、ゲーム中のバーチャル懸賞と現実の懸賞に応募することができるソフト。	①ハドソン②1999年7月22日③1480円④1人⑤56B⑥なし⑦データ配信⑧ドリームキャスト·キーボード、VGAボックス⑨－
夢馬券 '99インターネット	競馬予想ソフト。ネットからデータをダウンロードしてレースの予想ができる。競争馬のシミュレートも可能。	①シャングリ·ラ②1999年10月21日③2800円④1人⑤8B⑥120P⑦HP、データ配信⑧ドリームキャスト·キーボード⑨－
ネッパチ ～10連チャンでラスベガス旅行～	3種類の実機を再現したパチンコゲーム。ネットで開催されるパチンコ大会で3連チャン以上すれば景品がもらえる。	①ダイコク電機②1999年11月25日③5800円④1人⑤10B⑥300P⑦HP、データ配信⑧VGAボックス⑨－
Dream Flyer	絵葉書のようなグラフィックを使ったメールを送れるビジュアルメールソフト。開くと音楽が鳴るメールも作れる。	①セガ·エンタープライゼス②1999年12月9日③2800円④1人⑤2B⑥120P⑧HP、データ配信⑧ドリームキャスト·キーボード、VGAボックス⑨－
お・と・い・れ ドリームキャストシーケンサー	5000以上も用意されたフレーズを組み合わせることで簡単に曲が作れる音楽作成ツールソフト。	①ワカ製作所②1999年12月9日③7800円④1人⑤2B⑥420P⑦HP、掲示板⑧マイクデバイス、ドリームキャスト·MIDIインターフェースケーブル、VGAボックス⑨－
クリスマス シーマン ～想いを伝えるもうひとつの方法～	シーマンを使って好きな人に告白できる。ソフトは送信用と受信用とふたつあることが条件(現在は販売終了)。	①ビバリウム②1999年12月16日③2800円(メッセージキット)、980円(プレゼントディスク)④1人⑤32B(メッセージディスク)、8B(プレゼントディスク)⑥120P(メッセージキットのみ)⑦データ配信⑧マイクデバイス、VGAボックス⑨－
戦国TURB Fanfan I ♥ me Dunce-doublentendre	『戦国TURB』のファンディスク。RPGやレース、シューティングなど、全16モードを収録。HPサービスは終了。	①NECホームエレクトロニクス②1999年12月23日③4800円④1人～4人⑤2B⑥240P⑦サービス終了⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨－
学級王ヤマザキ ～ヤマザキ王国大フン争?～	アニメ『学級王ヤマザキ』を題材にしたゲーム。ミニゲームで戦いながら他人の領土を奪い、学級王の称号を目指せ。	①セガ·エンタープライゼス②1999年12月23日③4800円④1人～4人⑤24B⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨20点
エアロダンシング 轟隊長のひみつディスク	『エアロダンシング』ファンディスク。機体やステージが追加されたほかユーザーから募集したリプレイデータを収録。	①CRI②2000年1月20日③2980円④1人⑤15B⑥120P⑦HP、掲示板⑧アスキーミッションスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス⑨28点
大神一郎奮闘記 ～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～	ビラ配りやシューティングゲームなどの6種類のミニゲームのほか、実際の歌謡ショウ『紅蜥蜴』の映像を収録。	①セガ·エンタープライゼス②2000年2月24日③5800円④1人⑤36B⑥300P⑦未対応⑧アーケードスティック、ぷるぷるぱっく⑨－
THE TYPING OF THE DEAD ～キーボードマスターズ～	『THE HOUUSE OF THE DEAD2』の世界を使ったタイピングゲーム。画面に出る文字をキーボードで打って敵を倒す。	①セガ·エンタープライゼス②2000年3月30日③4800円④1～2人⑤160B⑥240P⑦ドリームキャスト·キーボード(必須)、VGAボックス⑨35点
ハローキティの『音なる』メール	サンリオのキティちゃんをモチーフにしたメールソフト。多彩な効果音をつけられるなど楽しいメールが作成できる。	①セガ·エンタープライゼス②2000年4月13日③2800円④1人⑤6B⑥120P⑦データ配信⑧ドリームキャスト·キーボード、VGAボックス⑨－
ビックリマン2000 ビバ! フェスチバァ!	ロッテのビックリマン2000チョコのシールがデータベースとして見られる。ミニゲームをクリアーしてシールを収集。	①セガトイズ②2000年5月12日③4800円④1人⑤20B⑥240P⑦未対応⑧ぷるぷるぱっく、ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル、VGAボックス⑨24点
グラウエンの鳥籠1～5	インターネットで毎日1分ずつ放送されるドラマ『グラウエンの鳥籠』が見られるソフト。D-Direct専売。	①セガ·エンタープライゼス②1999年9月30日以降隔月発売③2800円(D-Direct専売)④1人⑤2B⑥120P⑦HP、データ配信、チャット、掲示板⑧ドリームキャスト·キーボード、VGAボックス⑨－

VM専用ソフト

あつめてゴジラ～怪獣大集合～ ●セガ・エンタープライゼス ●1998年7月30日 ●2500円

怪獣の卵をゴジラやキングギドラに育てて友だちと対戦できる。『GODZILLA GENERATIONS』と連動させることで、ドリームキャスト画面で対戦することが可能だ。

モスラ ドリームバトル ●セガ・エンタープライゼス ●1998年12月23日 ●2980円

モスラやキングギドラなどの東宝怪獣をトーナメントで戦わせながら育成していく。友だちが育てたキャラと対戦させることができる。

ガメラ ドリームバトル ●セガ・エンタープライゼス ●1999年3月25日 ●2980円

ガメラやバイラス、ギャオスなど大映怪獣を育てて対戦できる。『モスラ　ドリームバトル』と連動させれば、東宝VS.大映怪獣の夢の対戦もできちゃうのだ。

超発明BOYカニパン あそんでキッドDCDC ●セガ・エンタープライゼス ●1999年4月22日 ●2980円

キッドの1日のスケジュールを決め、いろんな姿にパワーアップさせるゲーム。DC版『超発明BOYカニパン』に使えば、いろんなイベントを見ることができるようになる。

ジャイアントチャンネル ●セガ・エンタープライゼス ●1999年5月20日 ●2980円

カードバトル形式のミニゲームとテレビ番組をモチーフにしたゲームを収録。DC版『ジャイアントグラム』で育成した選手をセーブし、アーケード版でプレイすることも可能。

周辺機器

ドリームキャスト・コントローラ	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
ビジュアルメモリ	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
ドリームキャスト・キーボード	●セガ・エンタープライゼス	●4500円
VGAボックス	●セガ・エンタープライゼス	●7000円
ドリームキャスト・ガン	●セガ・エンタープライゼス	●3000円
ぷるぷるぱっく	●セガ・エンタープライゼス	●1800円
レーシングコントローラ	●セガ・エンタープライゼス	●5800円
アーケードスティック	●セガ・エンタープライゼス	●5800円
ネオジオポケット/ドリームキャスト 接続ケーブル	●SNK	●2800円
ポップンコントローラ	●コナミ	●4990円
アスキーミッション スティック	●アスキー	●7600円
マイクデバイス	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
アスキースティックFT	●アスキー	●6800円
アスキーパッドFT	●アスキー	●2500円
ツインスティック	●セガ・エンタープライゼス	●3000円
ドリームキャスト・対戦ケーブル	●セガ・エンタープライゼス	●3000円
ドリームキャスト・コントローラ ミレニアムモデル	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
DC電車でGO!コントローラ	●タイトー	●5800円
ダンスダンスレボリューション専用コントローラ	●コナミ	●5800円
つりコントローラ	●セガ・エンタープライゼス	●5800円
ドリームキャスト・MIDIインターフェースケーブル	●セガ・エンタープライゼス	●3000円
ドリームキャスト・音声接続ケーブル	●セガ・エンタープライゼス	●800円
ドリームキャスト・モジュラー延長ケーブル	●セガ・エンタープライゼス	●1200円
ドリームキャスト・コントローラ　カラーバージョン	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
ドリームキャスト ビジュアルメモリ カラーバージョン	●セガ・エンタープライゼス	●2500円
マラカスコントローラ	●セガ・エンタープライゼス	●7800円

攻略本

アクション

『バーチャファイター3tb』テクニカルマニュアル<アスペクト>1200円
『バーチャファイター3tb』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1100円
『SONIC ADVENTURE』パーフェクトガイド<アスペクト>1300円
『ソニックアドベンチャー』ナビゲーションガイド<ソフトバンクパブリッシング>1365円
『パワーストーン』公式ガイドブック<アスペクト>1000円
『パワーストーン』完全攻略ガイド<講談社>1000円
『ポップンミュージック』公式ガイド<NTT出版>1000円
『サイキックフォース2012』公式パーフェクトプログラム五輪書<高橋書店>1800円
『マーヴル VS. カプコン ～クラッシュ オブ スーパーヒーローズ～』公式ガイドブック<アスペクト>1300円
ドリームキャスト必勝法スペシャル『フレームグライド』<勁文社>1200円
『フレームグライド』を一生楽しむ本<勁文社>1200円
『フレームグライド』公式ガイドブック<ソフトバンクパブリッシング>1300円
ナムコ公式ガイドブック『ソウルキャリバー』<ナムコ>1200円※セガパートナーショップにて発売
『ソウルキャリバー』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1800円
『ゾンビリベンジ』パーフェクトガイド<勁文社>1200円
『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』パーフェクトプレイングマニュアル<勁文社>1480円
『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』パーフェクトガイド～ウエポン&テクニック編<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム』パーフェクトガイド ネットワーク&バトル編<ソフトバンクパブリッシング>2000円
『電脳戦記バーチャロン オラトリオタングラム』必勝攻略法<双葉社>1500円
『ベルセルク』公式ガイド黒き剣士の道標<アスペクト>1400円
『スペースチャンネル5』プレイヤーズガイド<双葉社>1200円
『超鋼戦紀キカイオー』公式ガイドブック<アスペクト>1400円
『ザ・キング・オブファイターズ99EVOLUTION』オフィシャルガイド<ソフトバンクパブリッシング>1600円
『マーブル&カプコン2ニューエイジオブヒーローズ』公式ガイドブック<エンターブレイン>950円
『サンバDEアミーゴ』ザグレイテストガイドブック<エンターブレイン>1500円
『ジェットセットラジオ』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200円

アドベンチャー

ドリームキャスト必勝本スペシャル『July』<勁文社>1480円
『Jul y 』OFFICIAL GUIDE BOOK<コーエー>1300円
『北へ。White　Illumination』公式ガイドブック<アスペクト>1500円
『ブルースティンガー』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1100円
ドリームキャスト版『リアルサウンド～風のリグレット～』公式ガイドブック<アスペクト>900円
『REVIVE...～蘇生～』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1000円
ゲームの歩き方BOOKSシリーズ『REVIVE...～蘇生～』<徳間書店/インターメディア・カンパニー>848円
『REVIVE...～蘇生～』公式攻略ガイド<メディアワークス>1200円
『魔剣X』公式ガイドブック<アスペクト>1400円
D2-『Dの食卓2』-公式ガイドブック<アスペクト>1000円
D2読本-『Dの食卓2』Deep File-<双葉社>1600円
『シェンムー 一章 横須賀』ワールドガイダンス<エンターブレイン>1400円
『シェンムー 一章 横須賀』完全制覇の書<講談社>1100円
『シェンムー 一章 横須賀』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1500円
『シェンムー 一章 横須賀』最速攻略ガイド<メディアワークス>800円
『七つの秘館 戦慄の微笑』ハイパーガイドブック<コーエー>1200円
『バイオハザード コード:ベロニカ』公式ガイドブック<エンターブレイン>1200円
『リング』公式完全最終攻略<角川書店>1400円
『久遠の絆　再臨詔』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200円
『サクラ大戦』公式ガイド戦闘編(改訂版)<エンターブレイン>1200円
『サクラ大戦』公式ガイド恋愛編(改訂版)<エンターブレイン>1200円
『ルームメイトノベル～佐藤由香～』公式攻略ガイド<メディアワークス>1500円

シミュレーション

『エアロダンシング featuring Blue Impulse』公式ガイド<ソフトバンクパブリッシング>1100円
ゲームの歩き方BOOKSシリーズ『エアロダンシング featuring Blue Impulse』<徳間書店/インターメディア・カンパニー>848円
『信長の野望　将星録』ハイパーガイドブック上・下<コーエー>各1200円
『信長の野望　将星録』コンプリートファイル上・下<コーエー>各1000円
『三國志VI』ハイパーガイドブック【攻略編】・【データ編】<コーエー>1200円
『ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～』ワールドガイド改訂版<双葉社>1300円
『ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～』公認　暮らしの手帖<メディアファクトリー>1000円
『ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～』ワールドガイド改訂版<双葉社>1300円
『ワールド・ネバーランド プラス～オルルド王国物語～』公認　暮らしの手帖<メディアファクトリー>1000円
ドリームキャスト必勝法スペシャル『アキハバラ電脳組 パタPies!』<勁文社>1400円
ジャン=ポール・ガゼーの日記 失われた24日間(※『シーマン』の攻略本)<幻冬舎>1000円
ドリームキャスト必勝本スペシャル『マリオネット・ハンドラー』<勁文社>1200円
『プロ野球チームをつくろう!』ガイドブックシステム・データ解析編<アスペクト>1100円
『プロ野球チームをつくろう!』コンプリートガイド完全解明編<アスペクト>1300円
『プロ野球チームをつくろう!』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION』超光速公式ガイドブックス<角川書店>1100円
『機動戦艦ナデシコ NADESICO THE MISSION』完全攻略ガイド<メディアワークス>1200円
『エスピオネージェンツ』オフィシャルガイド< ソフトバンクパブリッシング>1800円
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!』を極める!!<アクセラ>1400円
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!』パーフェクトガイド<アスペクト>1400円
『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!』ウイナーズバイブル～最強への布石～<ソフトバンクパブリッシング>1200円
『Jリーグ プロサツカークラブをつくろう!』選手名鑑<ソフトバンクパブリッシング>2400円
『ラングリッサーミレニアム』を一生楽しむ本<勁文社>1400円
『信長の野望 烈風伝』マニアックス<コーエー>2200円
『PANZER FRONT』公式ガイドブック<コーエー>1600円
『悠久幻想曲3 Perpetual Blue』公式攻略ガイド<メディアワークス>950円
『ROOMMANIA#203』完全ガイドブック<双葉社>1100円
『エアロダンシングF』オフィシャルガイド<ソフトバンクパブリッシング>1400円
『ウイニングポスト4プログラム2000』ハイパーガイドブック<コーエー>1200円

シューティング

『THE HOUSE OF THE DEAD 2』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…』コンプリートガイド<アスペクト>1100円
『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…』オペレーションガイド<講談社>1300円
『機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で…』戦術マニュアル<ソフトバンクパブリッシング>1800円

RPG

『神機世界エヴォリューション』攻略ガイド<角川書店>1200円
『神機世界エヴォリューション』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200円
『クライマックス ランダーズ』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『サンライズ英雄譚』を一生楽しむ本<勁文社>1200円
『サンライズ英雄譚』コンプリートデータブック<講談社>300円
『神機世界エヴォリーション2 ～遠い約束～』公式ガイドブック<ソフトバンクパブリッシング>1300円

シミュレーションRPG

ゲームの歩き方BOOKSシリーズ『セヴンスクロス』<徳間書店/インターメディア・カンパニー>848円
『セヴンスクロス』サバイバルマニュアル<アクセラ>1200円
『BLACK/MATRIX AD』公式ガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『バーミリオンデザート』必勝攻略法<双葉社>1200円
『アニマスター』完全攻略ガイド<講談社>950円

アクションRPG

『戦国TURB』ガイドブック<アクセラ>1480円
-KG-戦国TURぶはあ～『戦国TURB』ファンブック～<ソフトバンクパブリッシング>2800円
ゲームの歩き方BOOKSシリーズ『戦国TURB』<徳間書店/インターメディア・カンパニー>848円
『ELEMENTAL GIMMICK GEAR』公式コンプリートガイド<ソフトバンクパブリッシング>1800円
『ソーサリアン～七星魔法の使徒～』公式ガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『レンタヒーローNO.1』公式ガイドブック<ソフトバンクパブリッシング>1200円
『レンタヒーローNO.1』必勝攻略法<双葉社>1300円

スポーツ

ゲームの歩き方BOOKSシリーズ『Get Bass』<徳間書店/インターメディア・カンパニー>848円
ドリマガBOOKS『ゲットバス』フィッシングガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200 円
ドリマガBOOKS『ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200円
『バーチャストライカー2 ver.2000.1』完全攻略ガイド<メディアワークス>1400円
『プロ野球チームであそぼう!』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1300円
『READY 2 RUMBLE BOXING』FIGHTING MANUAL<勁文社>1200円

レース

『セガラリー2』ドライビングナビゲーション<アクセラ>950円
『セガラリー2』必勝攻略法<双葉社>1400円
『セガラリー2』完全攻略!!<ホリデーオート>495円
『首都高バトル』公式ガイドブック<メディアワークス・角川書店>1000円
『SEGA GT Homologation Special』完全攻略ガイド<講談社>1200円
『セガGT ホモロゲーション・スペシャル』必勝攻略法<双葉社>1200円

パズル

『チューチューロケット!』完全ガイド<双葉社>900円
『花組対戦コラムス2』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>1200円

テーブル

『麻雀大会II Special』ハイパーガイドブック<コーエー>1200円
『あつまれ!ぐるぐる温泉』120%活用マニュアル<ソフトバンクパブリッシング>1100円

その他

『大神一郎奮闘記～サクラ大戦歌謡ショウ「紅蜥蜴」より～』パーフェクトガイド<ソフトバンクパブリッシング>980円

How to オンライントレード

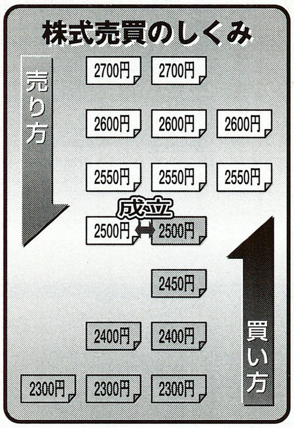
ゲーム世代におくる株式投資入門

あのとき買っていれば30万儲けたのに…と、何度も思ってしまう。+30万と-20万は一瞬の判断の違いで存在する。でも、こんな考えは悪い見本です。ホントにね。

TXT SIN(オカルト荒沢)

難しい言葉はあるが基本は競売と同様　安いものが売れ高いものが買われる

前回口座開設の手順を説明したので、今回は実際に株を買う場合の注意点を紹介。……とは言っても、実際は難しいことはそれほどない。難しい言葉は多くあるけどそれは専門用語だからであって、要は競売などと同じ原理。低い値段をつけた人が売れ、高い値段をつけた人が買えるということだ。株の売買には売り方と買い方がいる。売り方はできるだけ高く売ろうとするし、買い方はできるだけ安く買おうとする。その両者で折り合いがついたところで売買が成立する(これを約定と言う)のだ。株には"価格優先及び時間優先の原則"というのがある。値段が高い(売り方なら低い)注文が優先され、そして同じ値段ならさきに注文を出したほうが優先して取引されるのだ。ただし、これは指値の場合で、成行注文があった場合はこちらが優先されることになる。成行ならすぐに成立するが、思ったより高い値段や低い値段になる場合があるので注意が必要だ。実際にオンラインで注文する場合の手順は①売買したい会社を指定、②売買数を指定、③指値か成行かを指定、④指値なら値段を指定、⑤売りの場合は税金の種類を指定という感じになる。注文するときに気をつける点は、上で説明している以外では売買単位や値幅制限ぐらいだろうか。株の売買でよく聞く用語は下の項目で説明しているので役立ててほしい。さて、売買の手順はわかっても、いちばんの問題は何の株を買うかということ。次回は株選びのための指標について紹介するのでお楽しみに。



値段制限の基準

基準値段	値幅
100円未満	30円
100円以上200円未満	50円
200円以上500円未満	80円
500円以上1000円未満	100円
1000円以上1500円未満	200円
1500円以上2000円未満	300円
2000円以上3000円未満	400円
3000円以上5000円未満	500円
5000円以上10000円未満	1000円
10000円以上30000円未満	2000円
30000円以上50000円未満	3000円
50000円以上10万円未満	5000円
10万円以上20万円未満	50000円
20万円以上50万円未満	80000円

基本証券用語集

【指値、成行】
売買値段を指定するのが指値、指定しないのが成行。300円の指値買い注文は300円以下で買うという意味なので、280円で約定される場合もある。

【売買単位】
株ごとに決まっている取引出来る最低数。注文はこの数の倍数でしか出せない。株の額面が50円なら1000か100株、50000円なら1株だが、例外もある。

【申告分離課税、源泉分離課税】
申告なら売値から買値を引いた利益の26パーセント、源泉なら売値の1.05パーセントがかかる。申告は1年の取引の利益、損益を通算して税務署に申告、源泉は申告の必要はない。

【値幅制限】
株の暴落、暴騰を防ぐため1日で取り引きできる株価の値幅には制限がある。値幅は前日の終値によって決まり、値幅の上限まで上がればストップ高、下限まで下がればストップ安になる。

【前場、後場】
9時から11時までの午前中の取引を前場、午後12時30分から午後3時までの取引時間を後場と言う。

【寄り付き、ザラバ】
前場、後場の始まりと終わりには多くの注文を一括して処理することになる。そのため数量の合う値段を決めてその値段で約定させる。このときが寄り付きで、決まった値段を寄り値と言う。寄り付きでは時間優先の原則は採用されない。寄り付きのあいだをザラバと言い、ザラバでは時間優先の原理が採用され個別に値段が決まる。

【始値、終値】
前場の始まりの寄り値を始値、後場の終わりの寄り値を終値と言う。

ゲーム会社株価動向

会社名	株価	前回比
セガ・エンタープライゼス	1683	-147
ソニー	9990	-690
任天堂	18100	-150
ナムコ	3390	+190
コナミ	6260	-500
カプコン	3590	+150
スクウェア	7060	-830
エニックス	5720	+130
コーエー	3220	0
バンダイ	4000	-140
アトラス	1350	+70
テクモ	1415	-61
アスキー	1350	-120

※株価は6月23日の終値、前回比は6月9日の終値との比較です。

実録 オンライントレード実践日記　二兎を追うもの一兎をも得ず

絶不調!!　前回買ったソニーだが、PS oneやPS2用のハードディスクの発表があったにも関わらず、株価は下がる。ソニーはゲーム業界のみならず、日本を代表する株だが、だからこそいろいろな要因で下げてしまう(とテレビで言っていた)。市場全体の流れが悪いと、ちょっとしたニュースには反応しないようだ。とりあえず10400円で損切り。カプコンも動かないので売却。うまくいかないフラストレーションで、1日、2日の間隔で売買をくり返す。ネットで上がっているという情報や上がるだろうという噂を見て深く考えずに買いに走る。翌日下げるとすぐ売る。絵に書いたような悪い見本だ。個人投資家の鉄則は長期保有が基本(と言われている)なのに。で、後々よく調べてみると、売った株がいまでは買値より上がっているのだ……。で、ゲーム株だけど、相場の上げに釣られて一時期上げたが、またもとに戻ってしまった。そのため、現在はゲーム株からは手を引いて一般株を購入。吉と出るか？

損益状況

カシオ計算機	1030×1000株
アールビバン	1920×100株
現金	159184 円
合計	138万1184円(+58万1184)

※カッコ内は元手80万円との比較

連載第8回

ゲームクリエーターの妻の日記



飯野由香（いいの ゆか）
スーパーワープ、飯野賢治氏の奥様。不規則だけじゃなく、とんでもなく多忙な飯野さんのよき（たいへんな）妻として家庭を支える。大阪出身の明るい由香さん。

5月29日（月）

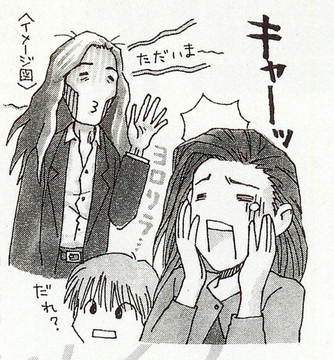
早朝、彼が帰宅。じーっとにらみ、プイっと背を向け、無視して出迎える。そう、私は怒っているのだ。「夜には帰る。帰れなくなったらまた連絡する」という電話以来、なんと5日間もまったく音沙汰がなかったのだ。携帯にかけても留守番電話ばっかりで、挙げ句の果てには会社から「ひょっとしていま、家に帰られてますか」との電話。つまり行くえ不明だったのである。

これは今回が初めてではない。過去にも何度かあり、だいたいの場合は"クリエーターモード"のときで、気持ちが行き詰まってしまったために、"ひとりでホテルにこもっている"パターンが多い。なので「また、ホテルでしょうかねぇ」と秘書が言うくらいなのだが、だからといって、まぁいつか帰ってくるでしょ、と肝っ玉母さんのようには到底なれない。どこかで倒れているのでは……、いまこうしているあいだにも、自殺しようとしてるんじゃ……、それともいいヒトができて、とうとう浮気……？　などと果てしなく想像が広がり、ずっとイライラ、ヤキモキしながら過ごすのである。

それだけではない。今日こそ帰ってくるのでは……と思い、けっきょく毎日ご飯を作るので、冷蔵庫がパンパンになり、まえに作ったものはどんどん腐って、ゴミとなるのだ。しかも、もしいま帰ってきたら……と思うとヘタに外出もできず、友だちとの約束もキャンセルしまくりなのである。不経済でむだな食生活に加え、私の人間関係までもが崩され、つねに心がザワザワと乱れて過ごす日々ほどツライものはない。これでたった一本「ひとりで考えたいからしばらく帰れない」と電話をくれたらどんなに楽だろう。それこそ肝っ玉母さんになれるってもんだ。──この思いを、前回同じことをしたときにコンコンと説教したはずなのに、このザマである。で、無視しているのだ（怒りのため、前置きが長くてすみません）。

「ごめん」って謝ってきたって知らんからな〜と全身ババイカリながら彼の出かたを待っていたのだが、どうも様子がおかしい。黙っているのだ。ん?と思い、彼を見ると、海でおぼれて3時間後にようやく陸に上がった人のように（←見たことはないけど）ひどく疲れており、"グッタリ"という言葉がぴったりであった。

何だか急に怒りが冷め、「どこ行ってたん？　大丈夫?」と聞くと、「えっ？　ずっと会社だよ」と彼。前述の秘書からの電話のときは、たまたま外出していたそうなのだが、その後はずっと会社で、今回は行くえ不明ではなかったのだ。──っと、そんなことより、どう



も会社がえらいことになっているらしい。具体的には言わないのだが（まぁ聞いてもわからないが……）、やはり新しく事業を始めるとなると、いろいろとトラブルがあるようで、なかなか前に進まないのだそうだ。

初めて現状を聞かされ、彼がひとりで悩み苦しんでいたのを知り、そんなことも知らずに悠長に浮気を疑っていた自分が恥ずかしくなる。怒りモードから一転、反省モードとなったのであった。

6月5日（月）

あれから1週間、またもや連絡がない。2日（金）に着替えをとりに帰宅したが、体力はおろか「ホッとひと息ついてしまうと一気に疲れが出てしまいそうで怖い」との理由でお風呂にも入らず、ご飯だけ食べて一瞬で（時間にして2時間）会社に戻ってしまった。

う〜ん、どうしているのだろう……。おもしろいもので、今回はまったく連絡がなくても、彼から説明があったので、いままでのようなヤキモキはこれっぽっちもない。どこか"つながっている"感じがあって、あと1週間連絡なしでもいけそうである（実際はわからんが）。それより自分が何の役にもたたないことが情けなく、歯がゆい。

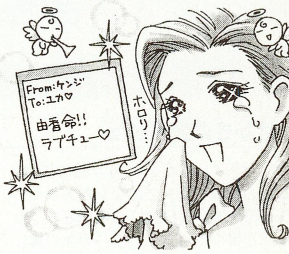
そんななか、秘書から電話があり「飯野さんが、10回土下座してたって言っといて、と言ってました」と告げられる。また私がイカっていると思っているらしい。強い信頼関係のようなようなものを実感していたのに、どうやらこっちだけみたいである。やはり、いっつも怒ってばっかりいるからだろうか。なんかこれじゃぁ、鬼嫁ではないか。ショック〜。

6月6日（火）

彼からメールが届く。かなりの長文で、現状説明といまの気持ちが書かれていた。そのなかに"私への想い"も切切とつづられており、ラブレターというより結婚式で娘が両親に送る手紙のような内容であった。当然のごとく、涙ウルウルだったのだが、反面、彼がそうとう精神的に参っている証拠なので、不安が募る。

早速返事を送ったのだが、その返事もすぐに来て、それにまたジィ〜ンときたりして、"夫婦のきずな"を感じる。それにしても、こういうときはメール（手紙）っていいもんだなぁと改めて思う。『D2』制作中に、あまりにもケンカが続いて最悪なときに、確かメールをやりとりして仲直りしたっけ。

結婚して5年。時代的に恋愛期間中に"メール"という道具が存在しなかったのだが、いまの若い人たちはロマンチックでいいなぁ、と思う。会社で仕事中に彼氏からのメールが届いたり、バイバイしたあとで携帯にメールが来たりなんかするんだよなぁ、かっこいいなぁ。──などと、余計なことまで考えてしまうくらい"メールのおかげで夫婦愛、深まるの巻"なのであった。



6月7日（水）

彼が帰宅。昨日、あれだけ盛り上がったはずなのだが、現実は10日間お風呂に入ってない人が家にやってきたので、「くっさ〜! なんかこっちまでかゆなってきたわ。はよ、お風呂入って！」「何だよ、休ませろよ」と早速ケンカであった。

やはり、人間らしく生きていくためには、メールなんかよりお風呂である。"衣食住"にかかわるものと比べ、メールなんてしょせん小道具ね……、とお風呂の偉大さを知ったのであった。

編集部担当のつぶやき

今回も由香さんはなんともたいへんな目に合ってますよね。たぶんふつうの夫婦ならとっくに離婚。なんだかダンナの飯野さんがうらやましいです。明るくて、ほんとうにすてきな奥さんですよね。この忍耐力みたいなものを社内でも、編集部の担当も要求されちゃいます。私も取材に行って待たされたことなんてしょっちゅう。原稿が上がるのを待つのに夜から明け方まで旧ワープの会社で、仕事をしながら待ったこともありましたっけ。さて、そんな忍耐強い由香さんに励ましのお便りを大募集。
あて先は、〒154-8528（株）エンターブレイン・ファミ通DC「ゲークリの妻」係まで。よろしくね!!!

Present

●応募のしかた●

雑誌についているアンケートはがきに、必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入してください。住所、氏名、電話番号など、記入漏れがないように注意してください。できるだけ、感想メッセージも書いてね。なお、今号の当選者の発表は8月11・25日合併号（7月28日発売）で行います。

応募の締切
7月13日(木)消印有効

1.『ルームメイトノベル～佐藤由香～』テレホンカード



主人公のもとに突然やってきたお姉さん、佐藤由香のテレカ。

5名様

2.『ストリートファイターⅢ 3rdストライク』ポストカード



出場キャラクター勢ぞろい。飾ってもカッコイイカードだぞ。

3名様

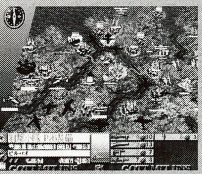
3.『ゲームダッチ』



このクッションを抱えてゲームをすれば、疲れ知らずなのだ。

3名様

4.『アドバンスド大戦略』ソフト



緻密な作戦が勝敗を左右する。本格派戦略シミュレーション。

3名様

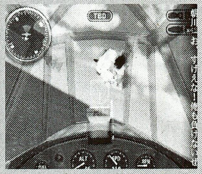
5.『トゥームレイダー4』ソフト



国内外でも大人気のアドベンチャーゲーム。遺跡を探検しよう。

3名様

6.『インペリアルの鷹』ソフト



ゼロ戦を操り、戦闘に出撃。日本の戦闘機が登場するぞ。

3名様

6/16号の当選者【敬称略】

1.『レイマン』ステッカー
北海道 宮原恭介
東京都 加賀美里
愛知県 川村幸男
大阪府 山本洋治
広島県 向井伸二

2.『NappleTale』クリアファイル
北海道 井口勝之
神奈川県 藤田巨樹
京都府 片岡直茂
兵庫県 滝井浩明
福岡県 河村美由紀

3.『グランディアⅡ』PRビデオ
青森県 小山結香
東京都 新谷徳夫
東京都 小林季春
神奈川県 鈴木孝治
新潟県 原山恭治
福井県 坂口昌典
京都府 陽川満
福岡県 阿部陽子
熊本県 高木博史
宮崎県 大原正

4.『ミスタードリラー』ソフト
埼玉県 本田正行
愛知県 丹羽基晴
愛知県 原田佳央梨

5.『首都高バトル2』ソフト
東京都 善如寺祐実
長野県 田中宏明
京都府 竹島大二郎

6.『サクラ大戦』ソフト
北海道 高田光雄
東京都 濱名美穂
宮崎県 蕨野史也

ファミ通DC7月14日号アンケート

はがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人（会社）の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやってほしいゲームのタイトルや、やってほしい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なお、プレゼントの当選者は8月11・25日合併号で発表いたします。

●マークシート記入例
良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？右の表から選んでください（いくつでも）。

2 今号のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？右の表から選んでください（いくつでも）。

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください
1.小学4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 11.大学生 12.短大・専門学校生 13.会社員 14.公務員 15.自営業 16.主婦 17.フリーター 18.その他

4 あなたの持っているゲームマシンはつぎのうちどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.サターン 3.プレイステーション 4.ニンテンドウ64 5.スーパーファミコン 6.ファミコン 7.PCエンジン 8.メガドライブ 9.ゲームボーイ 10.ゲームボーイカラー 11.ネオジオポケット 12.ネオジオポケットカラー 13.ワンダースワン 14.パソコン 15.プレイステーション2 16.その他

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）
1.ドリームキャスト 2.プレイステーション 3.ポケットステーション 4.PS one 5.ニンテンドウ64 6.64DD 7.ゲームボーイ 8.ゲームボーイカラー 9.ネオジオポケット 10.ネオジオポケットカラー 11.ワンダースワン 12.プレイステーション2 13.任天堂次世代機 14.ゲームボーイアドバンス 15.X-BOX 16.パソコン 17.とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）
1.ファミ通DC 2.週刊ファミ通 3.月刊ファミ通ブロス 4.Vジャンプ 5.ゲームウォーカー 6.ドリームキャストマガジン 7.電撃ドリームキャスト 8.ゲーム批評 9.電撃王 10.コロコロコミック 11.その他

7 あなたが本誌でやってほしい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのソフトで購入予定のものを3つ書いてください。

9 いままでに買ってよかったと支持するドリームキャストのソフトをひとつ書いてください。

10 あなたがドリームキャストに移植してほしいソフト名（～シリーズは不可）、機種をひとつ書いてください。

11 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

1	ファミ通DC EXPRESS	29	独占直撃!!　海外主要メーカーDC動向2000
2	コラム：新生セガの歩む道	30	WORLD WIDE DC
3	ソフトランキング	31	ネット社会の"ふつうの生活"
4	SEAMAN FILE	32	ちょっとだけL.O.L.
5	プロ野球チームであそぼうネット!	33	ヒーロー解析報告書 for 特撮冒険活劇スーパーヒーロー烈伝
6	もっとプロ野球チームをつくろう!	34	WE ARE DC SUPPORTERS
7	ジャイアントグラム2000　全日本プロレス3 栄光の勇者達	35	ドリサポ
8	マジック：ザ・ギャザリング	36	I ♥DC
9	スポーン　イン・ザ・デーモンズ・ハンド	37	たたかえ!!　業界ゴロ
10	ジェットコースタードリーム2	38	攻略：スーパーランナバウト
11	新作ゲームクロスレビュー	39	SEGA CONSUMER HISTORY
12	水口日記。	40	ドリームパスポート3接続マニュアル
13	グランディアⅡ	41	いつでもDC入門
14	センチメンタルグラフティ 2	42	How to オンライントレード
15	F355 challenge	43	ゲームクリエーターの妻の日記
16	バーチャアスリート2K	44	プレゼント
17	ダビつく～ダービー馬をつくろう！～	45	ネットワークトピックス
18	ドグウ戦紀一覇王一	46	ドリームライブラリ ソフトマニュアル
19	TOMB RAIDERⅣ:THE LAST REVELATION	47	ドリームライブラリ公文書館
20	ストリートファイターⅢ 3rdストライク　ファイト・フォー・ザ・フューチャー	48	ドリームキャストダイレクト通信
21	RECORD OF LODOSS WAR～ロードス島戦記　邪神降臨～	49	ネット対応ソフトガイド
22	ジェットセットラジオ	50	iモード情報局
23	首都高バトル 2	51	HI-TECH ARCADE WORLD
24	ミスタードリラー	52	DCグッズランド
25	Memories Off Complete	53	Pickup New Release
26	ルームメイトノベル～佐藤由香～	54	Software Schedule
27	ネッパチⅡ @VPACHI～CRハレンチ学園～	55	特別付録　攻略の達人@DC　Vol.4　SLG Special part1
28	リボルト		

どうもありがとうございました。
※ご記入の内容により、弊社より商品／サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

ファミ通DCネットゲーマー

ドリームキャストに関連したネット上の旬の話題や、ネットに対応しているDCソフトの解説、さらにオススメのホームページまで、ドリームキャストのネット活用法を幅広く提示していくコーナーだよ。

Network Topics Special
ケーブル・インターネットが拓くDCインターネットの未来

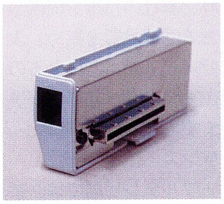
"ブロードバンドアダプタ"の登場により、DCファンにも身近になったケーブル・インターネットに迫る！

セガが"ブロードバンドアダプタ"発売！注目の高まるケーブル・インターネットとは？

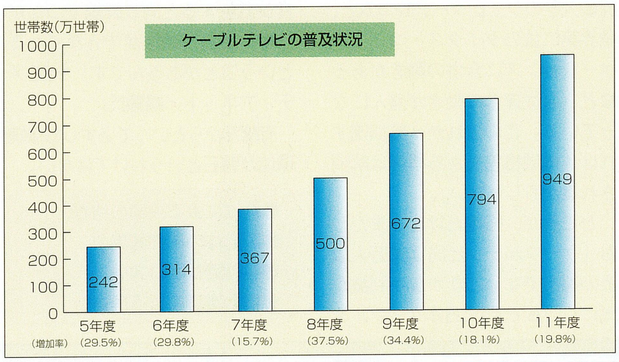
かねてからファンのあいだで待たれていた"ブロードバンドアダプタ"の発売日が、ついに7月15日(土)に決定した(発売元：CSI、価格：8800円・税別)。

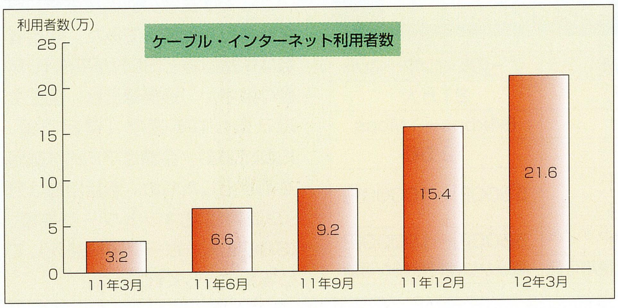
"ブロードバンドアダプタ"とはドリームキャスト専用のケーブル・インターネット対応モデムのこと。電話回線用のモデムと差し替えることでケーブル・インターネットに対応するようになっている。専用ブラウザーソフトとして、『ドリームパスポート2』をベースにしたブロードバンドパスポートが同梱されているのだ。

さて、次世代の通信インフラとして注目を集めるケーブル・インターネット。5月に発表された郵政省の報告によると（平成11年度の統計)、ケーブルテレビは949万世帯に普及し（全世帯の20．3パーセント)、その中でもケーブル・インターネットの利用者は21万人にも及ぶ。1年まえは3万人だったことを考えると、いかに急激にケーブル・インターネットが伸びているかがわかるだろう。



←"ブロードバンドアダプタ"。見た目はDC標準搭載のモデムと大差ない。





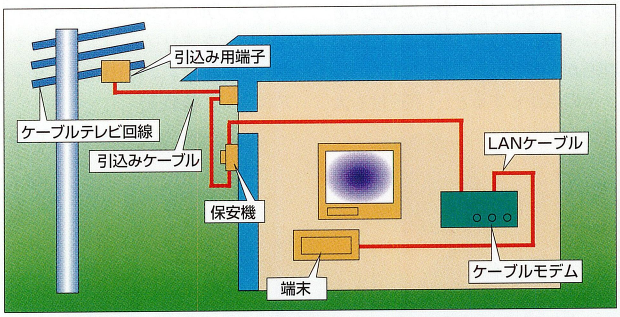
ケーブル・インターネットのしくみ

そもそもケーブル・インターネットとは、有線放送であるケーブルテレビの回線をネットワーク用に転用したものだ。ケーブルテレビ自体は、山間やビル影といった、テレビ電波の届きにくい難視聴地域への救済措置として始められ、国内初のケーブルテレビは'55年に伊香保温泉で始められている。

その後何回かのブームを経て現在へと至るわけだが、近年はおりからのインターネット熱を受けて、広帯域(ブロードバンド)のケーブル回線に注目が集まり、通信回線としても利用されるようになった。

ケーブル・インターネットの特徴は、何といっても大容量かつ高速でのデータのやり取りが可能なことだろう。しかもほとんどのケーブルテレビ局が定額制をとっているため、常時接続ができるという利点もあるのだ。

大容量でのデータのやり取りを必要とするゲームでも、ケーブル・インターネットは非常に期待されており、今回の"ブロードバンドアダプタ"の発売は、その一連の流れの延長にあると言える。



NEWS "ケーブルテレビ2000"にて"ブロードバンドアダプタ"お目見え

6月14日～16日のあいだ、東京・池袋にて内外の関連メーカー150社以上を集めての、"ケーブルテレビ2000"が開催された。そこではセガもCSIと共同で出展。発売が決まったばかりの"ブロードバンドアダプタ"も見ることができたのだ。今回"ブロードバンドアダプタ"を発売することになった、CSIの方のお話によると、「全国の接続実験もうまくいって、今回発売することができました。秋ごろには対応ゲームソフトを出したいと思います」とのこと。"ブロードバンドアダプタ"は通販のみの販売で、CSIでは、将来的には各ケーブルテレビ局に販売してもらうことも検討しているようだ。



←実際に体験してみたけど、その速さはもう笑っちゃうくらい。

業界大手への取材から分析するケーブル・インターネットの可能性

これからが期待されるケーブル・インターネットだが、実のところどこまでの可能性を秘めているのであろうか。今回は業界関係者への取材を交え、3つの項目に分けて分析してみることにする。

メリット　ブロードバンドを活かして

誰もが認めるとおり、ケーブル・インターネットのメリットは常時接続で高速、そして安価にサービスを受けられるという点にある（もちろん電話料金は一切不要）。通常の電話回線が56kbps（bpsに関しては欄外を参照のこと）であるのに対し、最近のケーブル・インターネットは1Mbpsの通信速度を誇る。そのスピードの差は数倍から数十倍にも及ぶ。

最近ではケーブル・インターネットの普及にともない、ISDN回線（64kbps）と同等の速度を維持しつつ、より安価にケーブル・インターネットのサービスを提供する局も増えている。いくらケーブル・インターネットが高速といっても、それ専用のコンテンツがなければ速さの恩恵を享受する機会もない。現段階では64kbps程度の速度があれば十分とのケーブルテレビ局の判断からだろう。

その点からすると、「高速性も大切ですが、ユーザーにとっていちばんうれしいのは定額制だと思うんです。料金を気にせずに使いたいときに通信を使えるというのは魅力ですよね」（KDDメディアネット名古屋事業部長／鶴瀬正樹氏）どの意見もうなずける。

地域性を活かした綿密なサービスを

さらに着目すべきはケーブル・インターネットの地域性。大多数のユーザーを抱える大手のプロバイダーは自社のポータルサイト上で大多数の人に向けて情報を発信しているため、取り扱う情報は全国規模のものが中心となる。その点、ケーブル・インターネットでは地域の住民を対象にしたサービスが可能になるのだ。

「ケーブル・インターネットなら、地域情報を盛り込んだポータルサイトも可能ですよね」（KDDメディアネット／鶴瀬氏）

「将来的には、地域に特化したホームページも考えています」（タイタス・コミュニケーションズ インターネット事業部 商品企画　課長代理／瀬沼高康氏）

- ●広帯域を活かした高速性と大容量のデータ配信
- ●常時接続（電話料金無料）
- ●地域に密着したサービス



⬅ドリームキャストでも、けた違いの速さを見せたケーブル・インターネット。

デメリット　地域格差の激しさは……

とはいえ、その地域性というのはケーブル・インターネットにとっては諸刃の剣でもある。地域によっては設備投資の進んでいる局とそうでない局とが分かれ、たとえば同じ利用料金でも通信速度で倍近い差が生じることもあるのだ。

さらに、現在営利目的のケーブルテレビ局は350社程度と言われているが、そのうちでケーブル・インターネットのサービスを提供しているのは110社程度。その数は毎月20社の割合で増えているというが、やはり設備投資の追いつかない企業もある。

「サービスに格差があるというのは私たちでも実感しています。それで私どもでは "パートナーシップ" として各ケーブルテレビ局さんに業務提携を呼びかけています。それにより、弊社の技術を提供して、いまある回線品質を高め、より快適なサービスが可能になるのです。現在3社に提供することが決定しています」（タイタス・コミュニケーションズ／瀬沼氏）

現在ケーブルテレビ局では、業界最大手のジュピターテレコムと、業界第二位のタイタス・コミュニケーションズに合併の動きがあるなど、合従連合の動きが盛んになっている。この流れが一層加速すれば、地域格差もある程度は解消されるかもしれない。

ところが、格差だけならまだしも「ケーブルテレビ局は30万人以上の都市でないとなかなか利益が出にくいんです」（日本ケーブルテレビ連盟常務理事長／谷川大二氏）との言葉どおり、ケーブルテレビ局は比較的首都圏に集中しがちで、面積的に見ればケーブルテレビ局のフォローする地域というのは驚くほど少ない。誰でも平等に楽しめるという状況からは程遠い。

1本のケーブル線を使うことの弊害

また、新規加入の段階で設置費にコストがかかるのもひとつのネックになっている。たとえば集合住宅の場合は、その住宅にケーブル線を引いていないと、都合4万円程度の工事費が必要だという。

そのほかにも技術的な問題点もあるようだ。

「ケーブル・インターネットのデメリットとしては"流合雑音"の問題があります。ケーブル回線の場合、局からお客様へという下りの信号は放射状に流れているのですが、逆の上りの信号（お客様→局）は、局へ集中してくることになります。この場合、それぞれの回線の雑音も集中してきますので、雑音が発生すると同じ幹線でつながっている方が通信ができなくなるということがあるんです」（KDDメディアネット／鶴瀬氏）

有線だからといって必ずしも接続環境が磐石というわけではない。

- ●地域による設備の格差
- ●局自体の首都圏集中
- ●設置費が高コスト
- ●流合雑音による弊害

電話回線、ISDN回線＆ケーブル・インターネットの通信事情

項目	電話回線	ISDN回線	ケーブル・インターネット
利用者数	5847万人	395万人	21万人
通信速度	56kbps	64kbps	64kbps～1Mbps
DCで接続してからトップページを表示するまでの時間	48秒	—	12.5秒
通信費（回線使用料含）	3750円	5230円	5500円～10000円
プロバイダ接続料	2000円	2000円	
合計	5750円	7230円	5500円～10000円
備考	全国各地を網羅	同時に2回線以上使用可能	高速かつ常時接続が可能

ここでは三者の通信速度や利用金額などを比較してみた。利用者数は電話回線とISDNが平成10年度の数字だ。通信速度は、現在主流と思われる速度（電話回線、ISDN回線）。金額は平均的な数値を割り出したもの。電話回線は月10時間程度ネットワーク接続、ISDNはテレホーダイに加入しているものとして計算した。

ケーブル・インターネット雑記①　bpsとはbit per secondの略で、回線などにおける情報の通信速度の単位。1秒間に送ることのできるビット数を表す。つまり、56kbpsでは5万6000ビット数、1Mbps（1024kbps）では102万ビット数を送ることができる。当然この数字が大きければ大きいほど、通信速度は速いわけ。

将来性　ゲームでの可能性は？

これからのケーブル・インターネットではどのようなことが可能になるのか。まず一般的に言われているのが映像や音楽の配信サービスだ。確かにケーブル・インターネットは大容量だけに、データのダウンロードも電話回線に比べ格段に少ない時間ですむ。技術的には現段階でも映像や音楽の配信は十分に可能だという。

「音楽配信に対しては、ケーブルテレビ局も乗り気なんですが、音楽には著作権というネックがあるんです。最近はソニースタイルさんやエイベックスさんが積極的だという話を聞きますが……」（KDDメディアネット／鵜瀬氏）

一方、今回の取材で実験段階のテレビ電話に接する機会があった。

「いま通産省といっしょに実験をしている段階です。地域内のご老人100人にパソコンのモデムをつけた、モコンひとつで操作できるテレビを提供しています」（東京ケーブルネットワーク経営管理部企画グループ グループ長／羽坂和士氏）

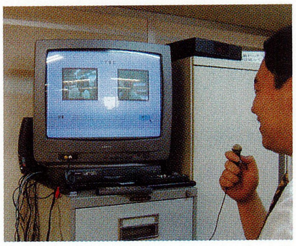
導入時期については未定とのことだが、テレビ電話が楽しめるようになるのは遠い将来ではない。

ケーブル・インターネット内にゲームサーバーを置きたい

では、肝心のゲームはどうなるのだろう。ケーブルテレビ各社はどう考えているのか。

「いずれは、ゲームサーバーは置ければ楽しいね、という話はしていますね」（KDDメディアネット／鵜瀬氏）

スピード確保のためサーバーはケーブル・インターネット内に作る必要があるらしいが、これが実現すれば、地域単位でのネットワークゲームが可能になるのかも。



⬆モデムがつけられたテレビ。カメラが非常にコンパクトだった。

一方で、ゲームに対してそんなに積極的ではないケーブルテレビ局があるのも確か。ゲームは映像や音楽など大容量データの送受信が必要となるため、回線が混雑して、ほかのユーザーに迷惑をかける可能性があるからだ。インフラとの兼ね合いが重要という事情はどこでも変わらないらしい。

さて、ゲームといえばその動向が注目されるのがプレイステーション2。専用HDDユニットの発売を今冬に控え、ネット対応への準備も着々と進んでいる感もあるが……。

「2001年度中にはネットへの対応を予定しています。ケーブル・インターネットに関しては、確かに現段階では最有力候補ですが、必ずしも使うと決まったわけではありません。よりよいものがあればぞちらを採用する可能性もあります」（SCE／広報室）とのこと。

いずれにせよ、ケーブル・インターネットをめぐるゲーム機の争いはこれからが本番だ。

- 音楽や映像の配信は現段階でも十分可能（ネックは著作権）
- ゲームはやはりインフラとの兼ね合いが大切になる

ケーブルテレビに加入するには？

かくも魅力的なケーブル・インターネットだが、本文でも触れたように敷居も高い。加入しようと思ったら、まず住んでいる地域にケーブルテレビ局があるかどうかを確かめないといけないし、マンションなどの場合はオーナーとの兼ね合いもある。それでも加入したいと考えているアナタ。とりあえずは以下の電話番号、もしくはホームページにどうぞ。加入への手引きを教えてくれます。

問合せ先　**03・3490・2022（社）日本ケーブルテレビ連盟**
※電話は平日10:00〜17:00　URL http://www.catv.or.jp

INDEX

ここでは取材に協力してくださった各社を紹介していくことにする。

（株）タイタス・コミュニケーションズ

●設立　1995年1月　●カバーする地域　東京都・板橋区、小平市、田無市、東久留米市、保谷市　千葉県・柏市、我孫子市、鎌ヶ谷市、沼南市、神奈川県・相模原市、大和市、群馬県・前橋市　●ケーブルテレビ契約世帯　9万6000世帯　●ケーブル・インターネット契約世帯　2万8000世帯
●問合せ先/0120・367・816

ケーブルテレビ局でもっとも進んだ技術を持っているのではないかと言われるタイタス・コミュニケーションズ。'95年の設立当初からネット時代の到来を見越して、インフラ整備をしていたのはさすが。「ケーブルテレビ局でありながら、インターネットプロバイダでもあります」（瀬沼氏）との言葉どおり、現在のケーブルテレビ局を代表する一社だろう。

「ケーブルの線は広帯域なので、1本の線でダイヤルアップもインターネットサービスもテレビもできる。そういう意味で弊社は、ブロードバンドを上手に活用するための会社です。いずれは通信と放送がひとつの端末で楽しめるようになる。弊社は両方できる企業を目指しています」（中村）。との言葉が印象的だった。



インターネット事業部
商品企画　課長代理
瀬沼高康氏



マーケティング部
広報　主任
中村真寿美氏

ケーブルテレビ業界にあって、最近台頭が著しい外資系（筆頭株主がマイクロソフト）の会社でもある。とはいえ「もちろんX-Boxだけではなく、ドリームキャストやPS2にも協力させていただきたいと思っています」（瀬沼氏）とのこと。現在業界第2位のタイタスだが、将来的には第1位のジュピターテレコムとの合併を検討しているとのこと。

東京ケーブルネットワーク（株）

●設立　1985年5月　●カバーする地域　東京・千代田区、文京区、荒川区
●ケーブルテレビ契約世帯　17万1000世帯　●ケーブル・インターネット契約世帯　3100世帯　●問合せ先/03・3814・2600

東京ドームを間近に臨む、文京区に居をかまえる東京ケーブルネット。現在ケーブル・インターネットの契約は3100世帯と決して多くはないが、経営管理部企画グループ グループ長の羽坂和士氏によると、広告をしているわけでもないのにここへきて、月に800件の問合せがあるという。ただし、あくまで基本にあるのはケーブルテレビでのサービス。ケーブル・インターネットが事業のもうひとつの柱になればという願いはあるものの、初めに放送ありきという立場は変わらないという。ケーブルテレビに対してあくまでも堅実に取り組む姿勢は、全国のケーブル局にある程度共通するスタンスであるようだ。

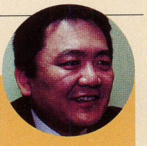
KDDメディアネット（株）

※数字は業務提携をしている名古屋ケーブルネットワークのもの

●設立　1999年6月　●カバーする地域　名古屋市（守山区、緑区を除く）●ケーブルテレビ契約世帯　20万世帯　●ケーブル・インターネット契約世帯　4000世帯　●問合せ先/0120・242754

KDDメディアネットとは、KDDの100パーセント子会社として'98年に設立されたケーブル・インターネットを専門に取り扱う会社。現在は名古屋ケーブルテレビと提携してサービスを提供している。事業を立ち上げて1年になるが、最近になって加入者の伸びがすごく、契約数は月1000世帯に届かんとする勢いだという。KDDメディアネット自体は「単なるインターネット接続だけではなく、将来はさまざまメディアをネットワークでつなげていくサービスを提供したいですね」（鵜瀬氏）とのこと。

今回取材させていただいた鵜瀬さんは、ドリームキャストに非常に好意的。「家庭用のネット端末としては、ドリームキャストは非常に優れていると思います。止めたくなったら電源を押すだけでいいんですから。まだまだパソコンは操作が複雑なところがありますからね。Windowsのパソコンを終了するには、なぜか"スタート"をクリックしないといけないし(笑)。そういう意味では、HDDを使ってのゲームデータのダウンロードは定着しないかもしれないですね。パソコンと同じような複雑な手順を必要としますから」



名古屋事業部長
鵜瀬正樹氏

（社）日本ケーブルテレビ連盟

●設立　1970年9月　●問合せ先　03・3490・2022

全国350社の加盟局を取りまとめる日本ケーブルテレビ連盟は、さきに紹介した"ケーブルテレビ2000"の主催者のひとつでもある。ケーブルテレビ全体のユーザーサポートのような役割も果たしているので、皆さんも有効に活用されるといいだろう。常務理事長谷川大二氏によると、ケーブル・インターネットには既存の施設の再利用といった、付帯事業の趣が強いのではないかと言う。

ちなみに長谷川氏は「セガさんにはセガチャンネル（欄外参照）のようなチャンネルを持ってもらって、ドリームキャストのソフトをダウンロードして遊べるといったサービスの提供を期待しています」とのことだ。

ケーブル・インターネット雑記②　セガチャンネルとは、ケーブル回線を使って、お好みのメガドライブソフトを専用のカートリッジにダウンロードできるサービスのこと（ハードはメガドライブを使用）。常時30タイトル近くが用意されており、毎月新規タイトルもある。じつは現在でもサービスは継続中なのだ。ある意味いまをさき取りしていたかも。

セガに直撃取材を敢行!!
"ブロードバンドアダプタ"発売の真相は？

最後にセガ・エンタープライゼス事業開発部、西浜謙仁氏に"ブロードバンドアダプタ"に関するお話を伺った。ドリームキャストのケーブル・インターネットでの戦略など、あますところなく語っていただいたのだ。

ブラウザーソフトは徐々にバージョンアップ

――今回販売はCSIさんになっていますね。

西浜　はい。CSIさんはもともとコンピューターのシステムを構築する会社なんですが、ケーブルテレビ局さんとのお付き合いが深いんです。それで今回は販売面でご協力いただくことになりました。

――現在、ケーブル・インターネットのユーザーは約20万人ほどと、けっして多くはありませんが、"ブロードバンドアダプタ"を発売する理由はなんですか？

西浜　ケーブル・インターネットに注目したのは将来性を見越してのことです。たしかに現状のシェアは必ずしも大きくはないのですが、最近になって大きな注目を集めていますし、先行投資という意味合いも込められています。今後はやはり大容量、常時接続というのがネットワークコンテンツにとっては有利になると思います。

――ブラウザーソフトはどんな感じになるのですか？

西浜　『ドリームパスポート2』をベースにした、『ブロードバンドパスポート』が同梱されます。ウェブの閲覧とメールのやり取りをする機能がついています。

今回はいくつかの事情により『ドリームパスポート3』には対応していないのですが、将来的には『ドリームパスポート』シリーズと同じような形でバージョンアップしていきます。

――たとえばドリームアイにも対応するようになる？

西浜　そのつもりでいます。

常時接続という強みを活かしたタイトルを予定

――では、対応ソフトとしては何を予定しているのですが？

西浜　いくつか候補があって、何を第一弾にもってくるかは未定なのですが、なんとか秋ごろには発売したいと思っています。

――オリジナルゲームとかもありますか？

西浜　ボードゲームなんですが、オリジナルゲームを予定しています。「高速が売り物のケーブル・インターネットで、なぜあえて、ボードゲームを？」と思われるかもしれませんが、ケーブル・インターネットのもうひとつの特徴である"常時接続"に注目してボードゲームを選択しました。

あと、今後発売されるネットワーク対応のタイトルに関しても、順次ケーブル・インターネットに対応していく予定でいます。

――インターネットとケーブル・インターネットの両対応版ということですか？

西浜　はい、両方のドライバを組み込む予定です。それが実現すれば、インターネットとケーブル・インターネットでの対戦も可能になるわけです。

――ケーブル・インターネット専用のゲームソフトを発売する予定はありますか？

西浜　考えています。やはり常時接続という強みを活かしたソフトを検討中です。

――将来的には大容量を活かして、映像や音楽の配信を予定しているとのことですが。

西浜　はい。いまはケーブル・インターネットでの配信がどの程度可能がどうかを検証している段階です。これも早いうちに実現したいと思っております。

――ちなみに、"ブロードバンドアダプタ"はどれくらいのシェアを目標としているのですか？

西浜　今後、増大するケーブル・インターネット契約者の20パーセント以上のシェアを確保したいと考えています。

そのために、サポート体制も整えております。現在、全国のケーブルテレビ局さん40社に関しては接続実験が終わっているのですが、まだ接続実験が終わっていないケーブル会社さんと契約されているユーザーさんから"ブロードバンドアダプタ"の購入希望があった場合は、そのエリアのケーブルテレビ局さんにご協力いただき、接続確認をしてから販売するという形をとる予定でいます。現状対応ソフトがなくて、ゲームで遊べないんですが、早急に対応したいと考えています。皆さん期待していてください。

セガ・エンタープライゼス
事業開発部　**西浜謙仁氏**



事業開発部の"ブロードバンドアダプタ"、プロモーション担当。現在同部署ではいろいろ驚愕すべきプロジェクトが進行中とか。



⬆ブロードバンドアダプタ接続画面。スタートページを自分で変更できるのがうれしい。



⬆こちらはケーブルモデムに接続したドリームキャスト。

ケーブル・インターネットを導入したい方は？

現在"ブロードバンドアダプタ"は通販のみとなっている。購入希望者は、まずは右記電話番号まで問合わせることをおススメする。自分の住んでいる地域がケーブルテレビ局のサービスを受けられるか、その局がDCのサービスに対応しているかどうかをきめ細かく教えてくれるぞ。

発売日：7月15日(土)
発売元：CSI株式会社
価格：8800円(税別)
問合せ先：03・5340・4030
予約サイト：/http://www.csi.co.jp/DC
(ネット、もしくは電話による販売のみ)

取材後記　ケーブル・インターネットは買いか？

実際にケーブル・インターネットを体感してみると、そのスピードにはビックリさせられる。ドリームキャストとの組み合わせでもさぞやいろいろなことが可能になるのだろうと予感させるし、そういう意味では"ブロードバンドアダプタ"の発売は画期的なことと言えるだろう。

とはいえ、ケーブル・インターネットは快適ではあるが、きわめて敷居が高い。新規で加入しようとすると設置代などの問題もあるし、フォローしている地域もあまりにも少ないという現状もある。

現段階ではケーブル・インターネットが優れた通信インフラであるのに間違いはないが、通信技術の進歩は早く、将来的にはどのようなインフラが主導権を握るのかは、未だに不透明なところがある。

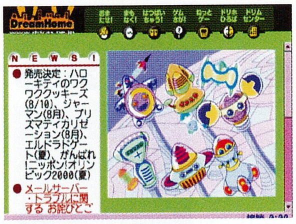
ドリームキャストのケーブル・インターネットの真価を図るには、とりあえず対応ソフトの登場を待つしかないだろう。　編集部　古屋

ネットワークトピックス

DC関連のネット情報をお届けするこのコーナー。今号はドリームホームにスポットを当ててみたぞ。

編集部もイチオシのお役立ちサイト "ドリームホーム"の舞台裏をレポート!

isao.netのトップページや、セガのサイトへ行ったことがある人ならDreamHome（ドリームホーム）というバナーを見たことがあるだろう。じつはこのサイト、あまり目立たないが（失礼！）、DCユーザーにとって有益な情報がギッシリ詰まったサイトなのだ。もちろん、コアなゲームユーザーでも読み応えは十分。編集部でもよく利用させてもらっている。そんなドリームホームの舞台裏に迫るべく、コンテンツを構築されている長島さんと佐藤さんにお話を伺った。



↑http://www.dricas.ne.jp/へアクセスすればトップページだ！

みんなが最初に訪れてくれるサイトにしたい

——どのようなコンセプトに基づいて制作をされているんですか？

長島　ドリームキャストのゲーム好きなユーザーさんたちが、インターネットに接続したとき、いちばん最初に見てくれる入り口となるようなサイト（ポータルサイト）にしようと。DCソフトに関するリンクを張っているのも、ドリームホームに来れば、DCのゲーム情報をまとめてチェックできるようにするためです。

——5月からリニューアルされていますが、それもそこを意識して？

長島　はい。以前はカタログ的な情報を掲載してましたが、ユーザーさんはタイトル情報に関することは何でも知りたいみたいなところがありますので。まずは何のゲームが出るか、発売情報をわかりやすく掲示して、そこから内容を見ることができるように各社さんへリンクを張っています。デザイン的にも、もっとゲームの世界のイメージを出していこうと思って変更しました。

——サイトの更新は、どのタイミングで行なっているんですか？

佐藤　おもに毎週木曜日にしています。変更するタイミングっていうのが、セガのソフト発売日と足並みをそろえているので、木曜日の夕方から夜に来ていただければ、最新の情報を見ていただけますよ。

——なるほど。ではいちばん力を入れているコンテンツは？

佐藤　ほとんど"きゅーでもわかるいんたーねっと"に割いていますね。

——編集部でも、きゅーはよく見ますよ。とてもイサオ内部の方が書いているとは思えない内容のものもあるじゃないですか（笑）。イサオのプロバイダー設定はDCでなくてもパソコンで使えるかとか。

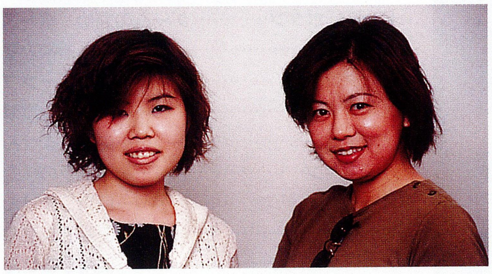
佐藤　（笑）じつはわたしが担当しているんですよ。あれはですね、その週で問題になっていることをネットワーク運用部から聞き出したり、セガBBSで話題になっていることを情報収集して書いているんですよ。最近では有料化があったため接続料関係の質問が多かったですね。それ以外では、IRCチャットのやりかたがわからないっていうのもたくさんありました。

——Q&Aひとつとっても、疑問点を説明するってたいへんですよね。

佐藤　そうですね。自分が5回くらい見直して、ここの書きかたヘンじゃないか？　と思ったら、ユーザーの人はもっとわからないでしょうし、そのあたりは注意しますね。

——今後、ドリームホームの中で新しく作りたいコンテンツはありますか？

長島　一応3ヵ月から半年くらいのペースでコンテンツを変えたいかな。今後は、ドリームホーム内でみんな遊べるようなものとか、ネットワークゲームに足を踏み入れにくい人たちのために、ガイド的なコンテンツを作っていきたいですね。



←インタビューに応じていただいたのは長島絵まりさん（右）と佐藤香寿美さん（左）。長島さんはサイト全体の企画・監修、佐藤さんはコンテンツ制作業務を担当。

お役立ちコンテンツ満載！

●ソフト発売スケジュール



↑ソフト発売情報は今週、1ヵ月まえ、発売中の3つに分かれている。

●ドリムセンター



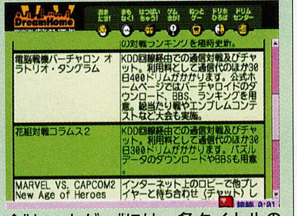
↑ドリム初心者にオススメ。かみ砕いた説明で、とてもわかりやすい。

きゅーのオススメコンテンツ　ネットワークサービス期間

"ネットワークゲームのサービス期間"では、ネットワーク対応のゲームが、いつまでデータのダウンロードや通信対戦などのサービスを実施しているかを紹介してまふ。これはふだん忘れてしまいがちでふけど重要な情報。ネットゲーを買う予定の人はもちろん、いま遊びまくっている人も、チェックしておいたほうがいいでふよ。



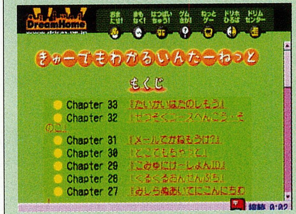
↑1年間のスケジュールをこんな形で表しているのでふ。



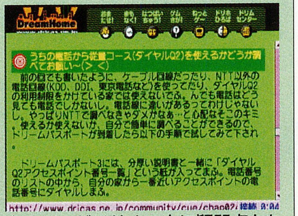
↑"ねっとゲー"には、各タイトルの詳しい説明もあるでふ。

きゅーのオススメコンテンツ　きゅーでもわかるいんたーねっと

"きゅーでもわかるいんたーねっと"は、ドリームキャストネットワークに対する疑問はもちろん、インターネット全体のわかりにくいことについてやさしく説明しているコーナーでふ。ここでしか紹介していないレアな情報や、新サービスについての詳しい紹介が出てくるときもありまふよ。ネット初心者もそうでない人も読んどきましょ。



↑ズラーッと質問が並んでいまふ。読み応えバッチリでふ！



↑きゅーがイサオの人に疑問点をたずねて回答していまふよ。

6月30日配信タイトルを網羅

ドリームライブラリ ソフトマニュアル

Dream Library Soft Manual

今回はセガをはじめ、フェイスとナグザットのタイトルが集中した。『エイリアンクラッシュ』や『はにい』はかなり懐かしいタイトルです。

公式サイトと連動したマニュアルをお届け!!

これから、1ヵ月ごとに新しいタイトルがドリームライブラリに加わることになった。そして、我がファミ通DCもそれに連動してソフトのマニュアルを掲載していくぞ!! 今回お届けするのは全部で20タイトル。操作説明はもちろん、ウラ技、攻略情報、よもやま話をドーンと掲載だ。また、特集最後には、ライブラリ最新情報やオススメタイトルを紹介する新連載"ドリームライブラリ公文書館"を開始する。ライブラリの新タイトルはココでチェックせよ。

ドリム購入を忘れずに!!

ライブラリのタイトルを遊ぶには、ドリム（ドリームキャストの課金サービスにおいて使う仮想のお金のこと）が必要。ドリムはドリームホーム（http://www.dricas.ne.jp/）において、1円1ドリムで購入できる。ただし、ネットでの取り引きとなるので、クレジットカード（JCB、NICOS、VISA、MASTER）もしくはネットで使用するプリペイドカード"Web Money"を用意しよう。

ゲームダウンロードの手順

1 公式サイトへ行く



『ドリームパスポート3』で、isao.netへアクセス。トップメニューから"IsaoGames"を選び、ドリームライブラリの項目、"公式サイトはこちらから"をクリック（写真参照）。

2 プレイしたいゲームをチェック



"内容"には、各ゲームの解説、マニュアルなどが掲載されている。プレイしたいゲームをじっくりとチェックしよう。遊びたいゲームが見つかったら"課金"をクリックするのだ。

3 ゲームを購入する



150ドリムを支払い、ゲームがプレイできる"ダウンロード権"を購入する。これで1泊2日、日付上の翌日24時まで遊ぶことができる。ちなみにドリムは事前に購入しておくべし。

4 ドリームライブラリを起動



ダウンロード権を購入後、公式サイトに戻る。そこで、購入したゲームの"ドリームライブラリ起動"をクリックしよう。すると、ドリームライブラリのトップページへ行くぞ。

5 ダウンロードコーナーへ



ドリームライブラリのトップページでスタートボタンを押すとメニュー画面に移行する。ここで"ダウンロードコーナー"を選択しよう。ライブラリタイトルの一覧表が表示される。

6 購入したゲームをダウンロード



購入したタイトルには、"カキン"の項目に印がついている。印がついているタイトルを選び、Aボタンを押すと、ダウンロード開始。これで数分後にはプレイできるのだ。

ACT MD

地球からエイリアンを一掃せよ

エイリアンストーム

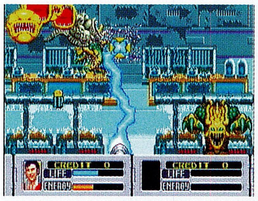


地球に来襲したエイリアンを一掃していく横スクロールアクション。人気アーケードゲームの移植で、ふたり同時プレイが可能。難易度も低く誰でも楽しく遊べる。

発売元●セガ・エンタープライゼス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1〜2人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●メガドライブ
（1991年6月28日発売）

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 3分50秒

プレイヤーはエイリアンバスターを操作し、エイリアンを倒していくことが目的。メインモードとなるARCADEは、全部で6ステージ。途中、3Dシューティングになったり、高速スクロールのなか敵を倒していくことになるぞ。操作できるエイリアンバスターは3人。それぞれ攻撃方法や必殺技が異なるので、自分好みのキャラを選んでプレイしよう。エナジーユニットを手に入れ、エネルギーを貯めると、敵に大ダメージを与える必殺技を出せるぞ。またモードには敵と対戦する"THE DUEL"、エイリアンバスターどうしが闘う"1P VS 2P"がある。



←突如、3Dのシューティングゲームになる。襲いかかるエイリアンを撃とう。アイテムは撃つと入手できる。

アイテム紹介

エナジーユニット…敵やギミックを破壊すると出現。取ると特殊攻撃に必要なエネルギーが回復する。

ライフユニット…ライフゲージが少しだけ回復する。出現数こそ少ないが重宝する。

操作説明

STARTボタン	ゲームの開始、ポーズ
Aボタン	通常攻撃
Bボタン	転がる、ジャンプ
Xボタン	特殊攻撃
Yボタン	使用しません
方向ボタン	キャラの移動
Rトリガー	使用しません
Lトリガー	使用しません
アナログ方向キー	使用しません

画面説明



①使用プレイヤー
②クレジット数
③ライフゲージ
④エネルギーゲージ
⑤ゴードン
⑥アイテム

よもやま話

ふたり同時プレイならさらに熱く!

『獣王記』、『ゴールデンアックス』と続いた人気アーケードアクションゲームの流れをくむ作品で、これが3作目ですね。アーケード版もそうなんですが、どちらかというとアメリカ受けしたゲームなんですよ。日本人向けには調整しきれていない部分もあるんで、そういう意味では洋ゲーテイストなんですが、全体的にステージ構成も練り込まれているんで、いまプレイしてもよくできているな、という感じがします。ふたり同時プレイならもっと楽しく遊べます。（セガ／竹崎忠）

Dream Library Soft Manual

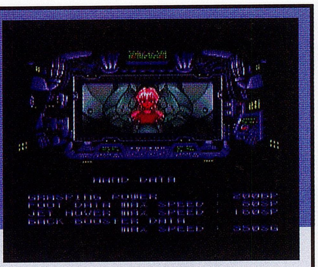
※ダウンロード時間は目安のもので回線の状態などにより変化します。

ACT
PC-E

都市に秘められた力を使え

エターナルシティ

空中歩行できる高性能なロボットを操作し、行く手をふさぐ敵を倒していくアクションゲーム。隕石の落ちた地球の都市を別の星に移すことが目的だ。



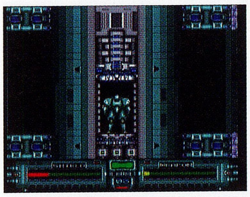
発売元●ナグザット
ジャンル●アクション
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●パスワード
オリジナル版●PCエンジン
（1991年4月12日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　4分40秒

操作説明

START ボタン……SHIELD、WEAPONエネルギー補給
Aボタン……ショット
Bボタン……ジャンプ、アイテムの選択
Xボタン……ショットの連射
Yボタン……使用しません
方向ボタン…アルギデロスの移動、武器の選択
Rトリガー……使用しません
Lトリガー……コントロールパネルの開閉
アナログ方向キー……使用しません

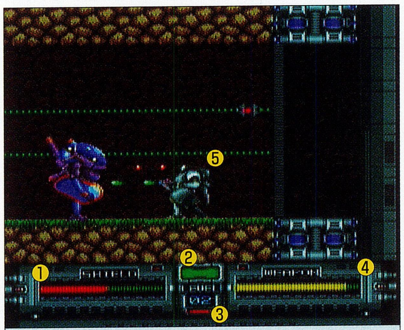
プレイヤーはアルギデロスを操作して情報や装備品を入手しながらマップを探索していく。ステージマップは全部で8つ。それぞれの条件を満たさないとクリアーできない。ゲーム中、入手した装備品を使うには、Lトリガーを押してコントロールパネルを呼び出す。方向ボタンでHAND WEAPONとBOOSTER TYPEを選択、Bボタンでコントロールアイテムの選択となる。SHIELDエネルギーの回復などもコントロールパネルを呼び出して行う。また、パスワード画面では、バックアップメモリを使うと、前回メモリをした転送ルームに行ける。



←これがフォワードルーム。フォワードルームは以下、4種類が存在する。非常に重要な情報やアイテム、パスワードを入手することができる。

フォーワードルーム
メッセージルーム…重要なメッセージを入手できる。
アイテムルーム…武器やエネルギー・ブースターを転送する。
エネルギールーム…SHIELD、WEAPONメーターが回復する。
パスワードルーム…パスワードを表示する。

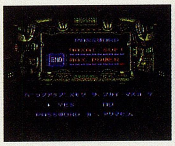
画面説明



①SHIELDメーター
②アラーム
③アルギデロスのレベル
④WEAPONメーター
⑤アルギデロス

ウラ技 最強のアルギデロスが登場

序盤から、アルギデロスが全装備品を持ってプレイできる裏技を紹介するぞ。パスワード画面で、"NAXAT SOFTMAX POWER"と入力すればオーケーだ。これでクリアー間違いなし。





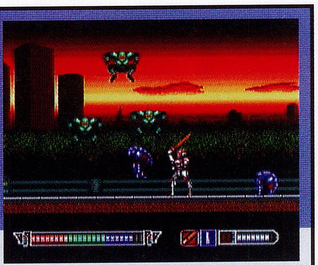
←全部の武器が使い放題だぜ。

ACT
PC-E

銀河警察からの正義の使者!!

クロスワイバー

特撮ヒーローを題材にしたアクションゲーム。パワーアップアイテムを取ることで変身。怪人たちに立ち向かい、世界征服を目論む巨悪をたたき潰すのだ。



発売元●フェイス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1990年12月21日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　3分50秒

操作説明

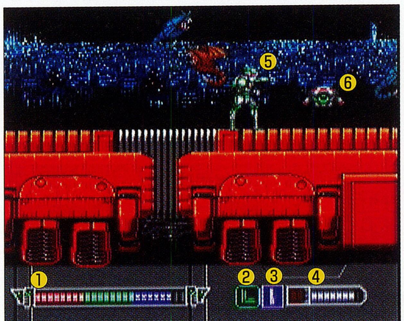
START ボタン……ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……攻撃、エレベーターから出る
Bボタン……ジャンプ
Xボタン……使用しません
Yボタン……使用しません
方向ボタン……クロスワイバーの移動
Rトリガー……使用しません
Lトリガー……クロスワイバーの変身
アナログ方向キー……使用しません

プレイヤーは、特別捜査官クロスワイバーを操作して、悪の侵略者ドーマが率いる怪人たちと戦っていく。ゲームを始めると主人公は人間のまま。ときおり出現するキャリアーを倒してライフユニットを入手する。このときライフゲージが青のレベルに達していれば、変身可能。Lトリガーを押せば、特別捜査官クロスワイバーに変身できるぞ。クロスワイバーの武器は3種類。色の異なるパワーユニットを取ると武器を変化させることができる。さらに、同じ色のパワーユニットを取り続けると武器レベルが上がり破壊力も大きくなるぞ。

特殊操作	
パンチ	A
キック	左(右)を押しながらA
ターンキック	A＋B
ジャンプキック	ジャンプ中にA
しゃがみキック	下＋右(左)を押しながらA
おりる	下＋A

アイテム紹介
ライフカプセル…ライフが回復(青2、緑4、赤8)
パワーユニット…色によって使用武器が変化する
キャノンユニット…弾丸を16発補給(青に変身中は32発)

画面説明



①ライフゲージ
②使用武器
③武器レベル
④キャノンゲージ
⑤クロスワイバー
⑥キャリアー

ウラ技 お役立ちのウルトラコマンド

●難易度低めのイージープレイ
ゲームタイトル画面で、L、A、B、下、L、STARTボタンを押せばオーケー。ゲームを始めると、敵の防御力が半分になっている。

●無限コンティニュー可能
ゲームタイトル画面で、順に上、上、下、右、右、B、上、左、A、STARTボタンを押す。音が鳴れば成功だ。

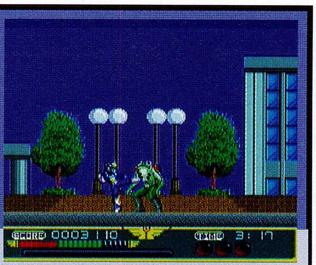
●武器が最強レベル6で始められる
ゲームタイトル画面で、B、B、B、A、右、A、L、STARTボタンを押す。

ACT
PC-E

変身しなければただの人!!

サイバークロス

主人公である冴葉勝は、正義の使者サイバークロスに変身。世界制覇を企む悪の秘密結社に立ち向かう。怪人たちをなぎ倒し、世界の平和を取り戻すのだ。



発売元●フェイス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1989年6月23日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　3分

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………………攻撃
Bボタン…………………………………ジャンプ
Xボタン…………………………使用しません
Yボタン…………………………使用しません
方向ボタン…………………………冴葉勝の移動
Rトリガー………………………使用しません
Lトリガー………………………使用しません
アナログ方向キー………………使用しません

仮面ライダーのような特撮ヒーローの影響を強く受けたアクションゲーム。主人公の冴葉勝は、パワーアイテムをひとつ取ることで変身。正義のヒーロー、サイバークロスになる。ふたつ目も同じ色のパワーアイテムをとると、シールドが追加され、特殊攻撃が可能になる。パワーアイテムの種類は、赤、青、黄の3つ。赤は剣、青はレーザーガン、黄色はブーメランと、異なる攻撃方法を身につけることができる。また、敵に攻撃を受けてライフが減ってくると、サイバークロスの変身が解けてふつうの人間に戻ってしまう。

パワーアイテムを取ると変身!!



赤いパワーアップアイテム
赤いパワーアップアイテムを取ると、赤いサイバークロスに変身。2個目を取ると、シールドを装着して、剣が使用できる。

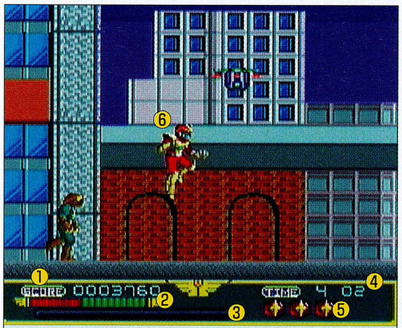


黄色のパワーアップアイテム
黄色のパワーアップアイテムを取ると、緑のサイバークロスに変身。2個目を取ると、シールドを装着してブーメランが使用可能。



青のパワーアップアイテム
青のパワーアップアイテムを取ると、青のサイバークロスに変身。2個目を取ると、シールドを装着して、銃が使用できる。

画面説明



①スコア
②ヒットポイント
③攻撃ゲージ
④残りタイム
⑤パワーアイテム数
⑥冴葉勝

裏技

正義のヒーローはなんでもできる!?

●**コンティニューが可能**
ライフがなくなり、ゲームオーバーになったら、コントローラーのA、B、下を押しながらSTARTボタンを押すと、ゲームオーバーになったステージ面からプレイでき、さらに2回もコンティニューが可能になるのだ。

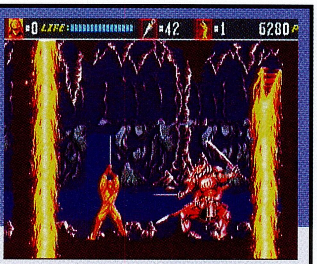
●**デモのキャラを操作**
デモ画面で、パンチやキックを出すシーンで、方向ボタンの左右を押すとキャラの向きが変わる。タイミングが難しいので何度も試してね。

ACT
MD

暗躍する闇組織との最終決戦

ザ・スーパー忍II

さまざまな忍法を駆使して敵を倒していく忍者アクションゲーム。前作より、ダッシュや2段飛びなどのアクションが追加。いまでも根強い人気を誇る秀作ゲームだ。



発売元●セガ・エンタープライゼス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●メガドライブ
（1993年7月23日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　7分10秒

操作説明

START ボタン…ゲームの開始、忍術画面を開く
Aボタン……………………………………攻撃
Bボタン…………………………………ジャンプ
Xボタン……………………………………忍術
Yボタン…………………………使用しません
方向ボタン………………ジョー・ムサシの移動
Rトリガー………………………使用しません
Lトリガー………………………使用しません
アナログ方向キー………………使用しません

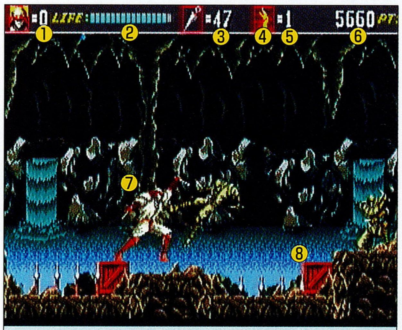
主人公はジョー・サスケ。現代社会にうごめく悪に立ち向かう正義の忍の頭領だ。数年まえ、ムサシは悪の組織NEO ZEEDを壊滅させた。だが、壊滅したはずのNEO ZEEDが、さらなる力を得て復活。そして再びムサシに刺客を差し向ける……。

ステージは全部で7つ。ムサシは剣と手裏剣、そして4つの忍術で敵を倒していく。忍術を使うにはSTARTボタンを押して、忍術画面を呼び出す。そこで使用する忍術を方向ボタンで選択。再び通常画面に戻り、あとは、Xボタンを押せば忍術が発動するぞ。

特殊操作	
八双飛び	B→(最高点で)B
八双手裏剣	八双飛び→A
三角飛び	壁にジャンプ→右(左)+B
ダッシュ	同じ方向(左か右)を2回押す
ダッシュ飛び	ダッシュ→B
飛び蹴り	B→下+A
ぶら下がり	B→上
しゃがみ移動	下+左(右)
下におりる	下+B
建物に入る	上

忍術	
雷の術	一定回数、攻撃を防ぐ
火龍の術	マグマで敵に大ダメージ
浮身の術	跳躍力がアップする
微塵の術	自爆。周囲の敵にダメージ。

画面説明



①残りプレイヤー数
②ライフメーター
③手裏剣の数
④装備している忍術
⑤忍術を使える回数
⑥スコア
⑦ジョー・ムサシ
⑧アイテムボックス

おもやま話

セガ忍者アクションの集大成

『エイリアンストーム』はアーケードからの移植ですが、家庭用オリジナルの代表作ということで、このゲームを選んでみました。6月1日から配信しているPCエンジンの『最後の忍道』とはまたひと味違った、セガならではの忍者アクションを楽しんでほしいです。この時代って忍者モノがやたらと流行ったんですよね。『忍者龍剣伝』とか『ニンジャウォーリアーズ』、『未来忍者』などいっぱいあった時代でした。それらにも負けない完成度だと思います。　（セガ／大岡良樹）

ACT PC-E

埴輪のはにいが大活躍!!

はにい おんざ ろおど



人気シューティングゲーム『はにぃ いんざ すかい』で登場したはにわが活躍する横スクロールアクションゲーム。コースの障害物を避けながら走り抜けるのだ。

発売元●フェイス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1～2人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1990年9月7日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　4分40秒

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………………攻撃
Bボタン………………………………ジャンプ
Xボタン…………………………使用しません
Yボタン…………………………使用しません
方向ボタン……………………はにいの移動
Rトリガー………………………使用しません
Lトリガー………………………モードセレクト
アナログ方向キー………………使用しません

プレイヤーは、はにいを操作して、穴や障害物を避けて進んでいけばオーケー。敵に当たったり、コースの穴に落ちるとミスになる。また、タイム制限もあり時間内にコースを走り抜けなければならないぞ。コースには、いろいろなアイテムが落ちていて、ゲームプレイを手助けしてくれる。残り時間を増やしたり、画面上の敵を全滅させたり、無敵になれるアイテムがある。見つけたら必ずゲットしよう。また、はにいには、れもんという相棒がいる。なんと、はにいとれもんで、ふたり同時プレイも可能なのだ。

アイテム紹介

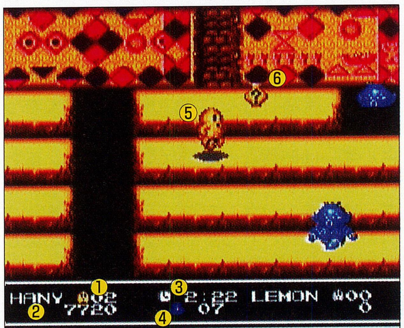
青つぼ…ゲットすると、100ポイントのボーナス点が入る。25個取るとはにいが1体増加。

ハテナつぼ…100ポイント以上のボーナスを得る。ランダムでポイントが変化する

時計…残り時間を1分増やす。クリアーするためには欠かせないアイテムのひとつ

ハニー…はにいの残り人数が1増える。非常に小さいため逃がさないようにしよう

画面説明



①はにいの残り数
②スコア
③残り時間
④青つぼの数
⑤はにい
⑥アイテム

ワンポイント攻略　青つぼは必ずゲットするべし

●青つぼを集めるといいことが起きる
青つぼを25個取ると、はにいの残り数が1体増加。とにかく敵に触れるだけでもペナルティーになるため、はにいの数はいくらあってもよい。青つぼが、ゴロゴロ落ちているボーナスステージがあるので、そこでは確実にゲットし1UPを狙うのだ。
●時は金なり
時計を取ると、残り時間が1分増える。1分という時間、このゲームではかなり貴重。中ボス戦などでは時間との戦いになるため、これがないと厳しい。

ACT PC-E

夢の世界を取り戻せ!!

不思議な夢のアリス



少女アリスの夢の世界に魔物が入り込んだ。アリスは、夢の中の魔物退治に立ち上がる。お菓子の家やトランプの兵隊が登場するメルヘンチックなアクションゲームだ。

発売元●フェイス
ジャンル●アクション
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1990年12月7日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　4分40秒

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………セリフ攻撃
Bボタン……………………………ジャンプ攻撃
Xボタン………………………………連射攻撃
Yボタン…………………………使用しません
方向ボタン………………………使用しません
Rトリガー……………………………アリスの移動
Lトリガー………………………使用しません
アナログ方向キー………………使用しません

アリスはとある国の女の子。アリスが夢を見て寝ているとき、本棚から一冊の本が落ちてきた。その本のなかから魔物が現れ、アリスの夢の中へ入り込んでしまった。魔物はアリスの夢のなかで大暴れ。そこでアリスは、魔物退治へ向かうことに……。

基本は横スクロールのアクションゲーム。プレイヤーは、アリスを操作し、ステージを進めていく。魔法や踏みつけ攻撃、セリフ攻撃などを駆使して攻略していこう。ステージ最後にいる中ボスを倒せばクリアーとなるぞ。ただし、ボス戦では魔法が使えなくなる。

魔法紹介

レッドマジック…ふつうでは見えないアイテムを見ることが可能
ブルーマジック…通常より高くジャンプすることができる
グリーンマジック…地震を起こして、画面上の敵にダメージ
シルバーマジック…一定時間透明に。敵からダメージを受けない
ゴールドマジック…精霊を呼び出して敵に攻撃をさせる

アイテム紹介

ハート君(大)…ライフメーターひとつ増加。さらに全回復

手ぶくろ…マジックメーターがひとつ回復する

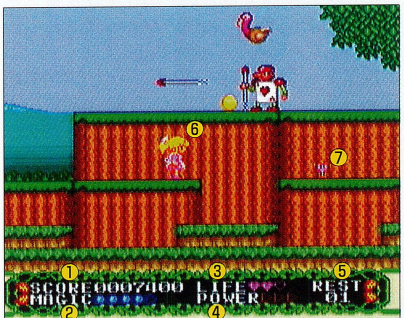
ハート君(小)…ライフメーターがひとつ回復する

イヤ…セリフを溜めるパワーメーターが、ひとつ増加

マジックブック…マジックメーター1増。マジック全回復も

1UP…アリスの残り人数がひとり増える

画面説明



①スコア
②マジックメーター
③ライフメーター
④セリフパワーメーター
⑤アリスの残り人数
⑥アリス
⑦アイテム

ウラ技　これだけあればクリアーできる!?

●好きなステージが選べちゃう
タイトル画面で下、左、A、上、上、B、右、Lを押して、行きたいステージの数だけBを押してSTARTボタンを押す。ここで音が出れば成功だ。
●20回コンティニューができる
タイトル画面で、下、左、A、上、A、下、右、左を押してゲームを始めればオーケー。
●マジックが最初から全部そろっている
タイトル画面で、右、左、左、A、L、A、上、Aを押してゲームを始めると魔法が全部ある。

Dream Library Soft Manual

STG MD

体感アーケードゲームの移植作!!
ギャラクシーフォースII

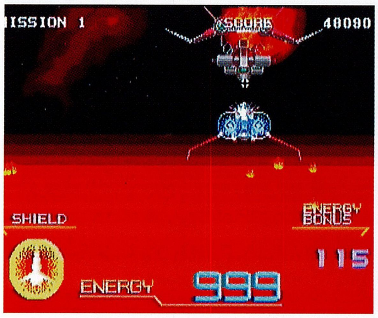


体感アーケードゲームの移植作。宇宙を舞台に、戦闘をくり広げる3Dタイプのシューティングゲーム。各惑星に存在する敵の要塞を破壊し、宇宙の平和を守るのだ。

発売元●CRI
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●メガドライブ
(1991年9月13日発売)

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 7分10秒

全6ステージあり、ステージの最後に出現するコアを破壊するとミッションクリアー。自機TRY-Zの攻撃は、前方への自動連射とロックオンミサイルのふたつ。直前の敵はショットで、遠めの敵はまとめてミサイルの餌食にしよう。またTRY-Zはエネルギーがなくなったり、シールドを破られるとミス。とくにエネルギーは時間とともになくなるほか、敵との接触や攻撃を受けると大幅に減少。エネルギーは、ミッションをクリアーすると補給されるが、補給される量は撃墜した敵艦の数が左右するので敵を数多く倒す必要がある。



←救援でロックオンが最大数6になる。

おもやま話 プロミネンスが出るだけで大感動

当然、ハードの差はあるんで完全移植というわけではないんですが、それでも「本物を家庭用でお楽しみください！」なんて平気で言ってましたね(笑)。プロミネンス(炎)がボォ～っと出るのがそれなりに再現できただけで「すげえ！」と感動してましたから。ステージセレクト時にグラフィックが少しおかしくなりますが、ゲームそのものはちゃんと遊べます。このシーンだけバグるんですが、ゲームするには何も支障がないので配信に踏み切りました。 (セガ／大岡良樹)

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………ミサイル攻撃
Bボタン…………………………スピードアップ
Xボタン…………………………スピードダウン
Yボタン……………………………使用しません
方向ボタン………………………TRY-Zの移動
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…………………………使用しません
アナログ方向キー…………………使用しません

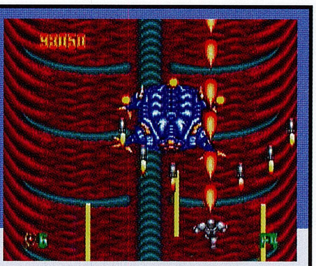
画面説明



①ミッションナンバー
②スコア
③シールド
④エネルギー
⑤パワーアップミサイル数
⑥エネルギーボーナス
⑦TRY-Z
⑧ロックフレーム

STG PC-E

アンドロイドが闘うSFシューティング
サイコチェイサー



超兵器と化したアンドロイドを操作して、敵を粉砕していく縦スクロールシューティングゲーム。4つの武器を駆使しながら巨大な帝国に立ち向かおう。

発売元●ナグザット
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1990年4月6日発売)

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 4分40秒

地球ではアンドロイドを使って戦争が行われていた。だがそのアンドロイドが反乱を起こす。窮地に立った人類はサイコチェイサーというアンドロイドに望みを託すことに……。

操作キャラであるサイコチェイサーは4つの武器を持つ。貫通弾のファイアーと前後に攻撃できるマルチウェイ、サイド攻撃のバスター、そして追撃レーザーのサンダーだ。これらの武器を状況に応じて瞬時に切り替えよう。また、武器にはレベルがありサイコエナジーというアイテムを取得すれば、各武器のレベルを任意に上げることができる。

アイテム紹介
パワーチップ…8つでサイコエナジーが1増加
サイコエナジー…サイコエナジーが1増加
エクステンド…残機が1増加
スピードアップ…スピードが1段階速くなる
スピードダウン…スピードが1段階遅くなる
ミサイル…ミサイルを装備
無敵…一定時間無敵になる

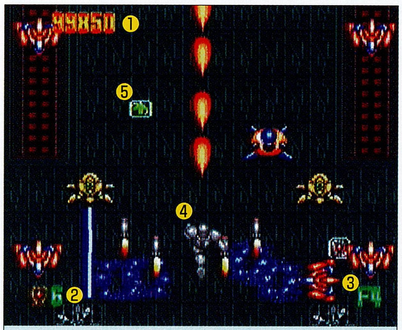
ウラ技 プレイをしなくても……

プレイせずにいきなりエンディングが見られるウラ技を紹介。まず、タイトル画面で35回リセット。再びタイトル画面に戻ったらLトリガー7回とSTARTボタンを押す。すると、サウンドセレクトになる。ここで、1Fの曲を選びSTARTボタンを8回押すと面セレクトすることができるのだ。さらにこの面セレクト画面の状態でB、A、Lの順に押していき、最後にSTARTボタンを押すと、いきなりエンディングを見ることができるのだ。3つのウラ技を成功させて初めてできる、超ウラ技だ。

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン………………………………攻撃、決定
Bボタン…………………武器の切り替え、決定
Xボタン…………………………………………連射
Yボタン……………………………使用しません
方向ボタン……………サイコチェイサーの移動
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…………………………使用しません
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明

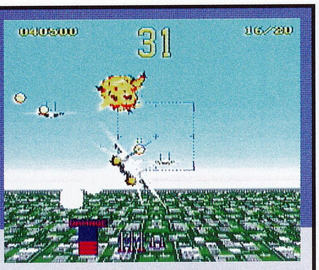


①スコア
②残機数
③使用武器とレベル
④サイコチェイサー
⑤アイテム

STG
MD

極秘指令を受け敵国へ単独潜入!!
G-LOC

迫力のドッグファイトが楽しめる3Dシューティングゲーム。敵国に単独で進入し、軍事基地を破壊していくのだ。視点がコックピット内からや機体背後からのものがある。



発売元●セガ・エンタープライゼス
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定

セーブ方式●なし
オリジナル版●メガドライブ
（1993年2月26日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　7分10秒

プレイヤーは某国のエースパイロットとなり、極秘裏に指令を受けて、敵国に単独潜入。敵国の基地を急襲し、敵国を撹乱させることが目的だ。フライト中は、コックピットビューと、機体後ろからのチェイスビューに視点が切り替わる。規定時間内に指定された撃墜数を達成していくことになる。ステージクリアーすると、空母へのランディングシーンへ。成功するとボーナス点が加算され、次ステージに装備する武器を買うことができるぞ。また、自機は被弾するとアフターバーナーが不能になったり、ミサイル数が減るなどの被害を受ける。



←ステージをクリアーすると、武器や装備品が買えるショップ画面に切り替わる。自分が稼ぎ出したスコアで以下の装備を購入することができるぞ。

装備パーツ、武器紹介

AIR-GROUND MISSILES(対地ミサイル)…対地上用のミサイルで、10発ずつ購入ができ、最大80発装備することができる
AIR-AIR MISSILES(対空ミサイル)…対戦闘機用のミサイルで、10発ずつ購入することができ、最大80発まで装備することができる
HEAVY BULLETS(重弾丸)…バルカン砲用の弾丸で通常装備であるLIGHT BULLETSよりも格段の威力がある
ARMOR(装甲)…敵からのダメージを防ぐ。軽装備、中装備、重装備といった装甲レベルが異なるARMORが用意されている

おもやま話

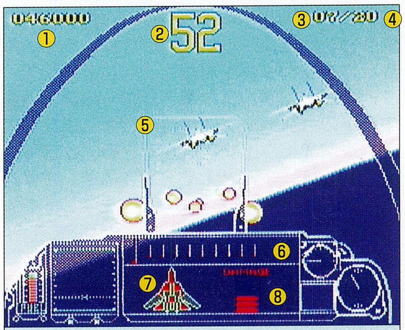
大型体感筐体だろうと移植する!

いま考えるとメガドライブで『G-LOC』というのもすごいですよね。アーケード最新作がどこまで家庭用で再現できるのか、っていうのがこのころの移植モノのテーマでもありましたが、ン百万円と数千円、その差1000倍を埋めようとがんばっていたんですからホント、すごいことをしてました。でも、この時代は「どこまでこのハードで再現しているの?」っていう部分を楽しんでいましたよね。いまでは完全移植が当たり前な時代になってしまいましたが……。（セガ／大岡良樹）

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………………ミサイル
Bボタン………………………………………加速
Xボタン………………………………バルカン砲
Yボタン…………………………………使用しません
方向ボタン…………………………………自機の移動
Rトリガー………………………………使用しません
Lトリガー………………………………使用しません
アナログ方向キー…………………………使用しません

画面説明



①スコア
②残り時間
③撃墜数
④規定撃墜数
⑤ミサイル用照準
⑥残りミサイル数
⑦機体ダメージ部分
⑧機体ダメージゲージ

STG
PC-E

宇宙戦闘機スパイラス、発進せよ!!
ダブルリング

未来の宇宙を舞台にくり広げられる正統派横スクロールシューティングゲーム。臨機応変に武器をつけ替えて攻撃していく。全部で6ステージあり、難易度は高め。



発売元●ナグザット
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定

セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1990年9月28日発売）

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　4分40秒

新世紀、人類は超エネルギー体、NX-05を発見した。その物質の採取に乗り出したところ、突如現れた異次元獣軍ゼクシーに占領されてしまう。そんな状況を打破するべく開発された宇宙戦闘機スパイラスが完成する……。

プレイヤーはスパイラスを操作して敵を倒していく。NX-05輸送機を破壊するとパワーアップアイテムが出現。取るとミサイルやレーザー、シールドなどを装備。またOPTIONで難易度を変えられる。BEGINERはバリアつき、NORMALはふつう、EXPERTは超ハードコースとなっている。

パワーアップカプセル紹介

カプセルの色(文字)	効果
桃	多方向に攻撃可能になる
緑	リングビームを放つ
黄	ミサイル系の攻撃が増加する
青	レーザー系の攻撃力が増加する
赤	シールドを装着する
B	ボーナスポイントが入る
EX	エクストラステージの入り口が開く
?	何が起こるかは不明

ウラ技

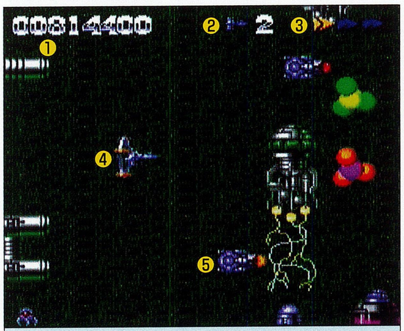
難しくてもこれさえあれば……

●武器が全部装備されている
パワーアップアイテムを取ったらポーズをかける。そしてB、A、B、A、B、B、A、Aの順にボタンを押して音が鳴れば成功。ポーズを解除してLトリガーを押せばそのたびに武器が変わる。
●ステージを飛ばせる
ゲーム中にポーズをかけて、上、上、右、右、下、下、左、左、上、下、A、Aの順にボタンを押して音が鳴れば成功。ポーズを解除してLトリガーを押せばそのたびにステージが変わる。

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン…………………………装備武器の発射
Bボタン…………………………………スピード調整
Xボタン…………………………装備武器の連射
Yボタン…………………………………使用しません
方向ボタン…………………………スパイラスの移動
Rトリガー………………………………使用しません
Lトリガー………………………………使用しません
アナログ方向キー…………………………使用しません

画面説明



①スコア
②残機
③スピードメーター
④スパイラス
⑤NX-05輸送機

Dream Library Soft Manual

Dream Library Soft Manual

STG PC-E

美人姉妹が織り成す合体攻撃!!

バーニングエンジェル



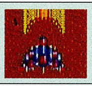
合体攻撃をしたり、ライフを分け合うなど、ふたり同時プレイが楽しい縦スクロールシューティング。ゲーム中、かわいいビジュアルが挿入され、雰囲気を盛り上げる。

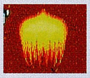
発売元●ナグザット
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1〜2人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1990年12月7日発売)

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 4分4秒

プレイヤーは、ドラゴンとフェニックスの中からどちらかを選んでプレイ。赤い機体を破壊するとパワーアップアイテムが出現する。取ると、武器レベルが上がったり、ミサイルなどのオプションが加わる。なかでも星マークのアイテムは、合体エネルギーの源。画面中央下の合体メーターが溜まれば、ふたつの合体攻撃をくり出すことができる。α合体はBとL、β合体はAとLで発動するぞ。合体を解除したい場合は、もう一度同じコマンドを入力すればオーケーだ。また、ふたり同時プレイでは機体を重ねると、ライフを分け合えるぞ。

合体攻撃


α合体
＜B＋L＞
前方へ強力なビームを放つ


β合体
＜A＋L＞
敵に体当たり攻撃をする

アイテム紹介

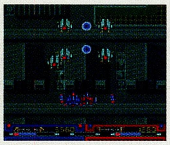
- **パワーアップ**…ドラゴンとフェニックス、それぞれ持つリングレーザーを１段階パワーアップさせる
- **ビット**…補助兵器ビットが装着される。ビットは敵弾を防ぎ、自らも攻撃に参加する
- **ミサイル**…ドラゴンはワイドミサイルに、フェニックスはプラズマミサイルになる
- **ライフ**…ライフメーターが少しだけ回復する。ひとりプレイでは重宝するアイテムだ
- **バーニングスター**…合体エネルギーを溜める。合体エネルギーがマックスになると合体攻撃が可能になる

ワンポイント攻略

ライフエネルギーを共有しよう

ふたり同時プレイのとき、一方の機体のライフが少なくなったら、ふたりの機体を重ねてみよう。すると、少ないほうの機体にライフを与えることができるぞ。これは便利。上手に活用しよう。



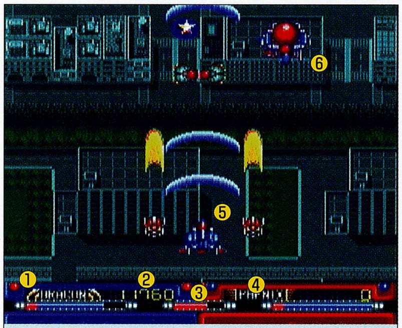


←均等にライフが分けられる。

操作説明

START ボタン…………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン……………………………………攻撃
Bボタン……………………………使用しません
Xボタン……………………………使用しません
Yボタン……………………………使用しません
方向ボタン…………………………自機の移動
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…………………………モード選択
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明

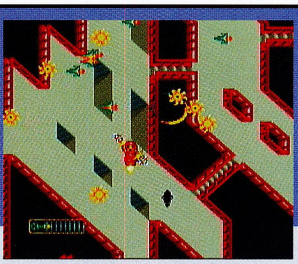


①ドラゴン機のライフ
②ドラゴン機のスコア
③合体メーター
④フェニックス機のスペース
⑤自機
⑥パワートランス

STG PC-E

人類を救うはにわ戦士

はにい いんざ すかい



自機がはにわという一風変わったシューティングゲーム。はにわの持つ剣は360度全方向に攻撃ができる。装備武器と防具は、ステージごとにパワーアップしていく。

発売元●フェイス
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1989年8月1日発売)

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 1分50秒

仲がよかったイザナミ神とイザナギ神の間にいざこざが。だがイザナミ神が邪悪なものに取りつかれてしまったと知るや大慌て。はにわのハニーは、イザナギ神の指令を受けてイザナミ神が持つ邪悪なものの退治に向かう。

ハニーは360度攻撃できる武器を使って敵を倒す。敵からダメージを受けてライフがなくなるとミス。ステージ最後には中ボスが出現する。クリアーすると、新たな武器と防具を入手することができる。また、敵を倒すと霊力が得られる。霊力を貯めれば、回復アイテムや攻撃補助アイテムと交換してもらえるぞ。

ショップアイテム紹介

- **ぎんのほのお**…はにいがスピードアップ
- **きんのほのお**…ぎんのほのおよりスピードアップ
- **ひかりのほのお**…きんのほのおよりスピードアップ
- **いのちのみず**…体力がひと目盛り回復
- **みえずのあわ**…一定時間透明になりダメージを受けない
- **まがだま**…まがだまが出現し、ともに戦う
- **れんしゃ**…連射攻撃が可能になる
- **やさかのたち**…3方向に攻撃することができる

ウラ技

遊び心満載のパスワード

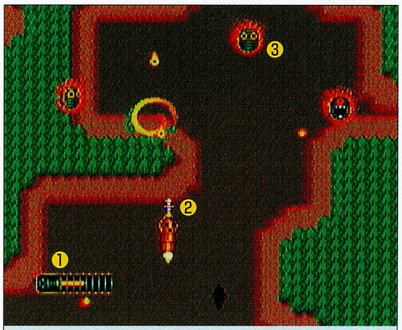
右に紹介するパスワードを入力するには、"はじめから"と表示があるタイトル画面で、B、A、右、左、B、A、右、左、B、B、左、左、A、A、右、右、Bと入力すればパスワード画面へ行ける。

●最強装備でステージ8へ
ふえいすの　はにいいんざす　かいはよい
●全アイテムを持ち、好きな面へ行ける
これだけはいれていけぬみごどのる
●画面の色がめちゃめちゃになる
みにくいよいろがなんだかへんですよ

操作説明

START ボタン…ゲームの開始、イザナギを呼ぶ
Aボタン……………………………装備武器の発射
Bボタン……………………………武器が回転
Xボタン……………………………装備武器の連射
Yボタン……………………………武器が連続回転
方向ボタン…………………………はにいの移動
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…………………………使用しません
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明



①ライフゲージ
②はにい
③敵キャラ

STG PC-E

異次元世界を抜け出せ!!

パラノイア

サテライトという自機のまわりを守るオプションを装備して戦う横スクロールシューティング。悪魔が作り出したという一種異様な世界を舞台に展開していく。



発売元●ナグザット
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1990年3月1日発売）

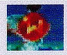
ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 1分50秒

悪魔が作り出したパラノイア。主人公は突然この世界に迷い込んでしまう。パラノイア脱出のための決死行が始まった……。

全5ステージで構成。W、T、Bの文字が入ったアイテムを取ると自機のまわりにサテライトという球状の物体がふたつ装着。Bボタンを押すと時計方向に90度回転し、自機のまわりを上下左右に移動し防御してくれる。さらに、サテライトは自機が移動する方向へも移動する。うまく制御して役立たせよう。また、サテライトを装備した状態で、W、T、Bのアイテムを取ると特殊攻撃が追加される。

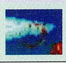
アイテム紹介


スピード…自機がスピードアップする。取れば取るほどスピードが上がる


ワイドビーム…広い範囲に敵を攻撃するワイドビームが放てる。3段階までパワーアップするぞ


サンダー…1点集中型のビームが放てる。貫通性も高い。3段階までパワーアップする

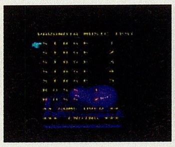

バックレーザー…斜め後方へビームを放つことができる。3段階までパワーアップする

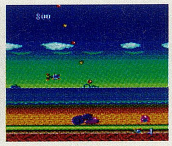

バリアー…青いバリアーに包まれ無敵状態になる。何度か敵に攻撃されると効果がなくなる

ウラ技

アンダーワールドへようこそ

●裏ステージへ突入
タイトル画面で上とAとBとSTARTを押しながらL
●背徳の音楽シーンへ
タイトル画面でAとBとSTARTを押しながらL



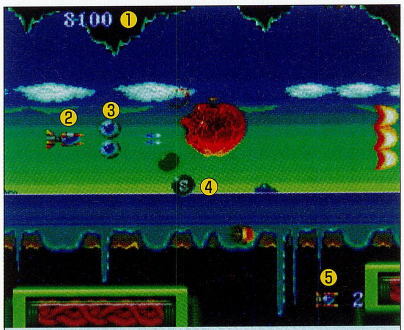


←裏ステージは難易度が高いぞ。

操作説明

START ボタン	ゲームの開始、ポーズ
Aボタン	装備武器の使用
Bボタン	サテライトが回転
Xボタン	装備武器の連射
Yボタン	サテライトが連続回転
方向ボタン	自機の移動
Rトリガー	使用しません
Lトリガー	使用しません
アナログ方向キー	使用しません

画面説明



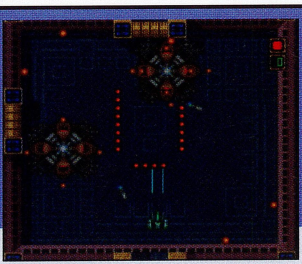
①スコア
②自機
③サテライト
④アイテム
⑤残機数

STG PC-E

機体性能を計る過酷な試練!!

メタルストーカー

近未来の戦車といった趣の兵器を操作して敵を倒していくシューティングゲーム。ターゲットを破壊するためにマップを縦横無尽に移動。8方向に攻撃ができる。



発売元●フェイス
ジャンル●シューティング
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
（1991年7月12日発売）

ダウンロード料金 150ドリム
ダウンロード時間 3分50秒

主人公は軍部のパイロット。兵器の性能をテストするためにメタルストーカーに乗り込むことになった。そして、都市に潜伏するターゲットの破壊を目的とする出撃命令が出される……。

全部で7つのステージが用意され、各ステージには巨大ボスが待ち受ける。ステージにあるコンテナを破壊し武器を入手。入手できる武器は5種類あるのでうまく使い分けていこう。さらに同じ武器を入手すると、その武器レベルが上がり、さらに特殊攻撃も可能になる。また被弾するごとにシールドが緑→黄→赤→点滅の順に変化。4回被弾するとミスとなる。

装備アイテムの紹介


レールガンユニット…標準装備の武器。特殊攻撃はバリアー。敵の弾を4発まで無効にできる


ガンマレイレイザーユニット…連射はできないが破壊力がある。特殊攻撃は8方向レーザーだ


サテライトボムユニット…機雷を放つ。敵に触れるか、一定時間で爆発する。機体を上昇させる特殊機能がある。


ソニックウェーブユニット…自機の周囲を衝撃波が囲う。特殊攻撃は、一時的に無敵になることができる。

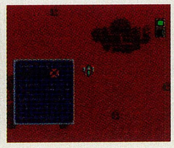

ホーミングミサイルユニット…誘導ミサイルを発射。特殊攻撃は、被弾した敵を中心に周囲を爆発させる

ワンポイント攻略

敵に囲まれたら即、特殊攻撃

ステージが進むと敵に囲まれたり、逃げ場がない状況に遭遇する。そんなときは被弾を最大限に回避できる特殊攻撃を使おう。とくに無敵になるソニックウェーブの特殊攻撃はここぞというときに。



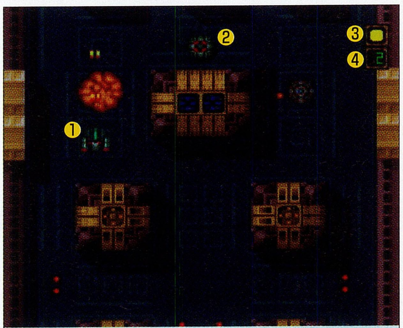


←状況を見極め武器を選択せよ。

操作説明

START ボタン	ゲームの開始、武器コマンドを開く
Aボタン	ショット
Bボタン	機体方向を固定
Xボタン	ショットの連射
Yボタン	使用しません
方向ボタン	メタルストーカーの移動
Rトリガー	使用しません
Lトリガー	特殊攻撃
アナログ方向キー	使用しません

画面説明



①メタルストーカー
②コンテナ
③シールド
④残機

Dream Library Soft Manual

SLG MD

君主となって40ヵ国を統一する

三国志列伝 乱世の英雄たち

『三国志』を題材にしたシミュレーション。物語でおなじみの君主となり、国作りの政策や戦闘の指揮、戦略を行い、40の国を支配下に収めて全国を統一しよう。



発売元●セガ・エンタープライゼス
ジャンル●シミュレーション
プレイ人数●1～3人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●VM18ブロック
オリジナル版●メガドライブ
(1991年4月26日発売)

ダウンロード料金 150ドリム※
ダウンロード時間 7分10秒

※400ドリム(7泊8日)もあります。

勢力図の異なる3つのシナリオから選択、ひとりの君主を選んでゲームを始める。まずは状況視察。城以外の場所でBボタンを押すとメイン画面へ。奇数月は内政、外交、軍事を、偶数月は行軍のコマンドが実行できる。これら基本コマンドの実行は、ひと月にひとつだけ。行軍で出陣した武将が、敵城を攻めると攻城画面に。1日1ターンでひと月戦闘を行う。本陣を配置、総大将を決め部隊を配置、命令する。敵部隊との戦いでは戦闘画面に切り替わる。"ふつう"を選ぶと小隊数、編成、陣形を決定、一騎討ち申込みを経て部隊どうしの戦闘開始。最終的には武将の一騎討ちで部隊の勝敗が決し、総大将を倒せば戦闘終了だ。

●メイン画面



⬆まずは足場固め。地道な努力を。

●戦闘画面



⬆戦いで領土を拡張していく。

基本的なゲームの流れ

自国の国力を高め、収入を増やし軍事力をつける。
⬇
軍備を整えたら、兵をあげて他国を攻撃する。目指すは敵城！
⬇
敵部隊と出会うと戦闘開始。部隊の武力や作戦で勝敗が決まる。
⬇
敵の大将を倒し、城を攻め落とせばその国は自軍の領地に。

操作説明

START ボタン……………………ゲームの開始
Aボタン…………………………………キャンセル
Bボタン……………………………コマンドの決定
Xボタン……………………………ウインドー類の表示
方向ボタン…カーソル移動、コマンド選択、入力数値の変更

画面ごとの特別な操作

状況視察
Bボタン…国情報の確認、メイン画面へ
Xボタン…統治国一覧の表示
STARTボタン…全体マップの表示切り替え

統治国一覧
B、Xボタン…項目の変更、国のマップ表示

国ステータス
Bボタン…武将リストの表示、武将ステータスの表示
方向ボタン…ステータス表の変更

武将ステータス
方向ボタン…武将の切り替え

メイン画面
Xボタン…アニメと表示速度の設定、統治国一覧の表示(情報画面)

攻城画面
Bボタン…コマンドの呼び出し、STARTを押してから部隊を決定して武将ステータスを表示
Xボタン…戦力比較ウインドーの表示(コマンド非表示時)

戦闘画面(戦闘時)
Bボタン…命令ウインドーの表示
Xボタン…両部隊の戦力ウインドーの表示
方向ボタン…フィールド上下スクロール

一騎討ち画面
Aボタン…攻撃(方向ボタンとの組み合わせで上・中・下段)
Bボタン…防御(攻撃と同様に上・中・下段)
Xボタン…命令コマンドの表示

メイン画面での命令コマンド(奇数月)　内政

開発…開発を行うことで国の生産力を高め、産業値を上げることができる。ただし、予算や担当武将の能力によって、その成果は違ってくる。
福祉…福祉政策をとることで、国の統治度を上げることができる。なお、開発と福祉は、担当武将と予算を決め、毎月そのまま継続して行うことができる。
教育…配下の武将の忠誠度を上げることができる。忠誠度が低いと他国に寝返りやすい。ひとりの武将が1回に教育できるのはひとりだけ。
移動…配下の武将を、自軍のほかの領地に移動させる。目的地までの距離と機動力によって費用が違う。
任命…太守、軍師の任命、レベルに応じた官位の授与ができる。太守は1国にひとりだけ。軍師には知力100以上か、知力95以上で武官値150以上の能力が必要。
輸送…自軍の他領地へ物資を輸送する。物資の内容は、金1万、米1万、金＋米のうちのいずれかから選択する。
情報…カーソルを合わせてBボタンを押すことで、自国および他国のステータスを見ることができる。このコマンドはひと月に何度でも使用可能。
税率…税率を決定する。この数値によって4月の収入高、10月の米収穫高が変わる。あまり税率を上げすぎると、統治度が下がってしまうので注意。
終了…その月の命令を終了する。はいを選ぶと、他国の戦略に変わる。

メイン画面での命令コマンド(奇数月)　外交

同盟…他国に同盟を申し入れる。同盟の方法は貢物(金、米)か説得のいずれかで、同盟した国からはお金を借り入れることができる。
計略…他国をじょう乱する計略を行う。計略には、下記のとおり離間、暗殺、火計の3つの手段がある。
(離間) 他国の武将ひとりの忠誠度を下げる。失敗すると、担当武将および自軍君主の人徳が下がってしまう。
(暗殺) 他国の武将を暗殺(君主は不可能)する。刺客、埋伏の毒の2種類があり、どちらかを行うかは自動的に決まる。
(火計) 他国の物資を焼き討ちして、その国の金や米の量を減らしたり、産業値を下げることができる。
借用…同盟国に借金の申入れができるが、金額によって、受諾されたり断られたりする。借金をすると、その金額に毎月利息がかかる。
返済…同盟国に借金の返済をする。借金を返済するまでは、他国からの借金はできない。
情報…他国のステータスを見ることができる。このコマンドはひと月に何回でも使える。
終了…その月の命令を終了する。はいを選ぶと、他国の戦略に変わる。

メイン画面での命令コマンド(奇数月)　軍事

徴兵…100人単位で徴兵し、その人数に対してお金を支払う。徴兵をすると兵士数の調整ができるので、各武将に振り分けよう。
武器…自軍領地ならどこでも武器が買える。武器の種類は国や村によって異なる。
防衛…城の防御力を高める。内政の開発、福祉と同様に、毎月継続して行うことができる。
人材…在野の武将を捜し出したり、他国の武将を引き抜くことで、自国の人材を補強する。下記の2種類から、どちらかを選択。
(探索) 在野の武将を捜し出す。担当する武将がいるかぎり、このコマンドは何度でも使える。見つけ出した武将は、登用するかどうかを決定できる。
(引き抜き) 他国の武将を、貢物か説得のいずれかで引き抜く。相手の忠誠度が低いほうが成功しやすい。太守を引き抜くと、その国が手に入ることもある。
訓練…武将が持っている部隊を訓練し、部隊の士気を高める。
情報…他国のステータスを見ることができる。ひと月に何回でも使えるコマンド。
終了…その月の命令を終了する。はいを選ぶと、他国の戦略に変わる。

メイン画面での命令コマンド(偶数月)　行軍

行軍…偶数月に表示されるコマンドで、武将を城から出陣させることができる。武将を選んだあと、軍資金と兵糧を決め、目的地までの道順をカーソルで指定、Bボタンで決定する。兵糧は戦闘時、行軍中に消費され、なくなると兵士の脱落や武将の体力減少などが発生する。1日の兵糧消費数は、全兵士数を100で割って武将数を足したもの。
移動…偶数月に、行軍中の部隊にカーソルを合わせると表示されるコマンド。部隊に引き続き行軍させる場合はこれを選択、道順を指定して決定しよう。
分散…これも行軍途中に表示されるコマンド。2部隊以上がいっしょに行軍しているとき、その部隊を分散させることができる。
補給…部隊が村に入ると表示され、さらに購入(武器、米)か治療(武将の体力回復)が選択できる。
攻撃…行軍中の敵部隊と隣接すると表示されるコマンド。これを選ぶと行軍命令終了後に戦闘に入り、部隊戦の戦闘画面に切り替わる。
攻城…敵国の城に隣接すると表示されるコマンド。これを選ぶと部隊が敵城への攻撃に移り、攻城画面に切り替わる。
終了…その月の命令を終了する。他国の戦略のあと、行軍命令が実行される。

攻城画面での命令コマンド

移動…部隊を移動させる。まず部隊を選び、続けて目的地を指定する。移動中でも日が変われば、新たな命令を選べる。
計略…2日で移動できる範囲に敵がいるときに選択できる。敵のいる地形によって内容が異なり、下記の6種類がある。
(火計) 敵部隊を焼き討ちし、士気と兵士数を減少させる。敵が山や森、川にいるときに有効な計略。
(落石) 自軍が山上から石を落とし、平地にいる敵軍を攻撃。敵部隊にダメージを与える。
(止足) 山や森にいる敵部隊に有効。成功すると敵部隊の士気が下がり、一定のあいだ移動できなくなる。
(挑発) 成功すると、敵部隊が自軍部隊に向かってくる。城内に立てこもっている敵をおびき出すときなどに有効。
(説得) 敵部隊の武将を説得。成功すると武将が寝返り、その部隊が自軍の部隊となる。
(連環) 敵部隊が川にいるときに選択可能。成功すると敵部隊の士気が下がり、一定のあいだ移動できなくなる。
攻城…敵城に接している部隊が選択可能。城に攻撃を仕掛け、城の防御率を下げる。防御率が0になると、城内の敵部隊と戦闘になる確率が高くなる。
退却…自軍部隊を退却させる。退却した部隊は攻城画面から消え、メイン画面に戻ったときに城のそばに行軍部隊として表示される。
待機…その場で待機させる。兵力5000以下の部隊が森にいるときにこの命令を使うと、その部隊は伏兵となる。
終了…そのターンでの命令を終了する。つぎのターン(日数)になるまで、コマンドは表示できない。

戦闘画面での命令記号(コマンド)

↓←↑→…上下左右の4種類の矢印。それぞれの指す方向へ移動させる。
◎…敵の方向へ移動。敵めざして突き進む。
●…待機。その場で立ち止まる。
×…戦闘開始後、しばらく経過したら選択可能。画面外に向かって移動、戦闘から離脱する。武将が画面から消えないと、部隊が退却したことにはならない。

一騎討ち画面での命令コマンド

説得…敵を説得。成功すると捕虜にできる。双方の知力、人徳、忠誠度、体力などが、成功するかどうかを決める要因となる。
罵声…罵声を浴びせて敵を怒らせ、一定時間敵が退却しないようにする。怒った敵は、一時的に動きが速くなる。
降参…敵に降伏する。命は助かるが、敵の捕虜となってしまう。総大将が降参した場合は、他国の武将もすべて敵の捕虜となる。
退却…戦闘画面に戻り、退却命令を出した状態になる。武将が逃げ腰になったことで、部隊の士気が低下してしまう。

国ステータス

君主…自軍の君主が死亡した場合、忠誠度90以上、またはランク3(欄外注)で忠誠度80以上の武将がいれば、その武将を後継者にできる。ただし後継者は3代まで。
太守…その国の政治を君主から任されている人物。君主がいる国では、君主が太守を兼任。ほかの自軍領地では、そこにいる武将を"任命"コマンドで決定する。
金…その国が保有するお金の量。毎年4月の収入によって得られる。
借金…同盟国から借りているお金の額。借金には利息が発生するが、ここには利息分は表示されない。
米…現在保有している米の量。毎年10月の収穫によって得られる。
民…その国の現在の人口で、兵士を含まない民衆の数。人口はさまざまな要因で増減する。
産業値…産業の発展度で、収入に影響する。"開発"を行うことで発展させられる。
農業比…その国の産業に占める農業の割合で、米の収穫に影響する。この数値は政策に関係なく不変。
統治度…その国の民衆の忠誠度。さまざまな要因によって変わり、これが低くなると民衆の反乱が起きる。
税率…収入の割合で、税収は毎年4月に入る。税率が高すぎると、収入時に統治度が下がる。
武将…その国にいる武将の数。武将には毎年4月に金、10月に米の俸禄が支払われる。
兵…その国の全兵士数で、武将が持つ兵士数と、控えの兵士数を合わせた数。兵士にも俸禄が支払われる。
防御力…城の強さで、攻城時に影響する。この数値が低いと、敵部隊が城内に入城しやすくなる。

武将ステータス

レベル…経験値によって上がる。レベルアップすると、そのレベルにふさわしい官位が授けられる。
官位…君主から与えられた位で、説得などに影響する。ただし官位を授けても、忠誠度は上がらない。
文官値…政治や計略などによって得られる経験値で、さまざまな政治的、戦略的活動に影響する。
武官値…戦いによって得られる経験値。さまざまな軍事的活動に影響する。
体力…戦いで傷つくと減り、0になると死亡。命令を担当しなければ、自国内で回復する。村でも回復できる。
武力…その武将の強さで、攻撃力に影響する。武将によっては、レベルアップの際に上がることもある。
知力…武将の賢さで、政治や計略に影響する。武将によっては、レベルアップの際に上がる者も。
徳…武将の人徳で、長期間にわたり福祉を担当すると上がることがある。説得やいくつかの政策に影響する。
忠誠度…君主に対する忠誠度で、教育によって上がる。低いと他国に引き抜かれることも。
統率力…兵を統率する力。レベルによって上がり、持てる兵士数が変わる。
機動力…メイン画面ではその武将の移動距離に、攻城画面では移動速度に影響する。
兵力…統率している兵士の数。統率力で持てる数は変わる。
士気…兵士の士気で、部隊を訓練することで上がる。部隊戦での攻撃力に影響する。
攻撃力…戦闘や一騎討ちで発揮される攻撃力。上の数字が兵士の値で、下の数字が武将の値。
武器…その武将が持っている武器。剣、やり、大刀(たち)が、さらに3種類ずつあり、攻撃力に影響する。

注:レベル5以上になった武将には、ランク4の官位を授けることが可能で、以降レベル5ごとに1ランク上の官位が授けられる。

SPT
PC-E

人造人間の最強ボクサーを倒せ

デジタルチャンプ



グローブ表示のみの視点で闘うボクシングゲーム。世界チャンプのクローン3人との11試合を闘い抜き、最強最後の敵"デジタル・チャンプ"をブチのめせ。

発売元●ナグザット
ジャンル●スポーツ
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1989年10月13日発売)

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　1分50秒

パンチを当てるとスタミナが減り、なくなるとダウン。ダウンとラウンド終了でエネルギーが減り、なくなると勝ちだ。1ラウンド3分の12ラウンド構成で、決着がつかないと判定負け。方向ボタンとの同時押しで攻撃の打ち分けが可能で、パンチメーターを溜めないとジャブが、溜めるとメーターに応じた威力のパンチが、ボタンを離すと出る。フルに溜めたパンチを当てると相手が一瞬光り、以降フルのメーター点滅時に方向ボタンを押したままパンチボタンの連打で、エネルギーを消費して必殺パンチ(表の赤字)を打てる。

防御時の方向ボタン操作
上：顔面のガード
下：ボディのガード
左：左にスリッピングで避ける
右：右にスリッピングで避ける

攻撃時の方向ボタン操作
上：高めのストレート／スクリューパンチ
下：低めのストレート／ダイナマイトアッパー
斜め上(左右どちらでも)：高めのフック
斜め下(左右どちらでも)：低めのフック／サンダーブロー

ウラ技

お得なコマンドがたくさん

モード選択画面で以下のコマンドを入れると、いろいろな効果が楽しめるぞ。
●試合セレクト
上、左、下、右、START
●サウンドテスト
A、L、上、START
●エンディングを見る
上、上、下、下、左、右、左、START
●最初から必殺パンチ
上、上、下、下、右、左、右、左、START

操作説明

START ボタン……………………ゲームの開始
Aボタン…左ジャブ、パワーを溜めて左パンチ
Bボタン…右ジャブ、パワーを溜めて右パンチ
Xボタン……………………………左ジャブ連打
Yボタン……………………………右ジャブ連打
方向ボタン…………防御、パンチの打ち分け
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…………………………使用しません
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明



①敵スタミナメーター
②敵エネルギーメーター
③ラウンド数
④経過タイム
⑤自分のスタミナメーター
⑥自分のエネルギーメーター
⑦自分のパンチメーター
⑧ディフェンディング数(勝ち抜き数)

SPT
PC-E

刺激的な18ホールをプレイ

NAXAT OPEN



ナグザットカンツリー倶楽部の18ホールで、トーナメントと4人プレイ可能なラウンドプレイ、ふたり対戦のマッチプレイを楽しめるゴルフゲーム。

発売元●ナグザット
ジャンル●スポーツ
プレイ人数●1～4人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1989年5月30日発売)

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　3分

1打ごとにショットとコース、グリーンの選択がある。コースはLを押しながら方向ボタンで自由に見ることが可能。グリーンではグリーンまわりと芝目のアップシーンを確認できる。ショットでゲーム開始。左右で打つ方向を調整、続いてボールの打つ位置。右側を打てばフック、左側でスライス、上下でトップスピン、バックスピンとなる。バンカーショットの際は、下を打つとグリーンで止まりやすくなる。ショットシーンでは上下でクラブ選択、Bを押してバックスイング開始、トップ位置決定、インパクトという流れ。

ウラ技

女の子キャラでプレイ

名前入力で、最後を"KO"にした名前をつけよう。ゲームを始めるとプレイヤーのキャラクターが女の子に変っているぞ。



画面説明(コース)

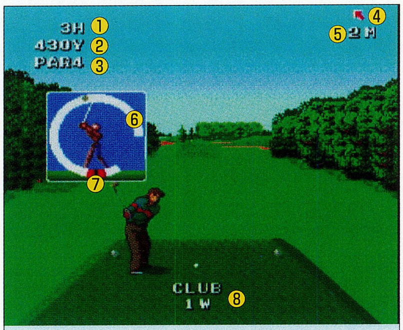


①ティーグランド
②ラフ
③バンカー
④フェアウェイ
⑤池
⑥グリーン
⑦林
⑧OB

操作説明

START ボタン……………………ゲームの開始
Aボタン……………キャンセル、画面を戻す
Bボタン……………………決定、画面を進める
Xボタン……………………………使用しません
Yボタン……………………………使用しません
方向ボタン…ボールを打つ方向、位置の変更、Lトリガーを押しながらコースの確認
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー…ショットの位置でスコアカード表示
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明(3D画面)



①ホール数
②ヤード数
③パー
④風向
⑤風速
⑥フルスイング位置
⑦インパクト位置
⑧使用クラブ

Dream Library Soft Manual

ETC
PC-E

異形のフィールドに舞う
エイリアンクラッシュ



おどろおどろしいグラフィックがウリのピンボールゲーム。上下2画面のメインステージと、条件を満たすと始まる4種類のボーナス画面がある。

発売元●ナグザット
ジャンル●ピンボール
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1988年9月14日発売)

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　1分50秒

ボーナス画面に入るための条件などは以下のとおり。ボーナス倍率が奇数のとき、ホールCからムカデを破壊する面へ。同じく偶数のとき、ホールDからエイリアンを全滅させる面へ。同じく偶数時に、開いたマウスからエイリアンとガイコツを穴に落とす面へ。ボーナス基準点が偶数のとき、ホールBからバンパーそばの目玉をすべて見開かせる面に行ける。

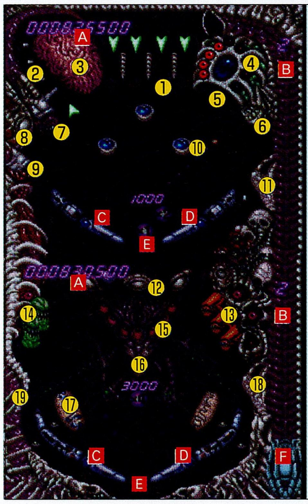
おもなヤクモノの得点と機能

	ヤクモノ名称	得点	機能
①	上部ゲート	各1000点	ボール通過でランプが点灯。4つ同時に点灯中、ホールAにボールを入れるとボーナス精算。
②	スライム	各500点	すべて倒すとゴールポストが出現。
③	卵A	1000点	ボールを10回当てるとエイリアン出現、50万点ボーナス。
④	ボーナスランプA	ー	緑色のランプがついている部分にボールを入れると点灯。
⑤	ホールA	1000点	別名"触手"。開いているときと閉じているときがある。
⑥	ホールB	2000点	ボールを入れると、上画面のボーナスの倍率がアップ。条件を満たすとボーナス面の入り口に。
⑦	ホールC	2000点	条件を満たすと、ボーナス面への入り口になる。
⑧	目玉	3000点	バンパーの配置を変え、ボーナス基準点を1000点上げる。
⑨	ホールD	1000点	上部ゲートの左端を通すと開き、ボール落下を防いでくれる。条件を満たすとボーナス面の入り口に。
⑩	バンパー	各200点	ボールが当たるとフラッシュする。配置は全部で8通り。
⑪	ハンドA	2000点	ボーナスランプのけたが上がると開く。
⑫	スイッチアイ	500点	下画面のボーナスの基準点を1000点上げる。
⑬	右ターゲット	1000~2000点	3体すべて倒すと、ボーナスの倍率がアップ。
⑭	左ターゲット	1000~2000点	3体すべて倒すと、ボーナスの倍率がアップ。
⑮	ボーナスランプB	ー	卵にボールを当てると、ひとつずつ点灯。
⑯	マウス	ー	左右のターゲットを全部倒すと開き、ボールを入れるとボーナス。条件を満たすとボーナス面の入り口に。
⑰	卵B	500点	10回ボールを当てるとエイリアン出現。
⑱	ハンドB	2000点	左ターゲットを3体とも倒すとオープン。
⑲	ハンドC	1000点	右ターゲットを3体とも倒すとオープン。

操作説明

START ボタン……………………ゲームの開始、ポーズ
Aボタン ………… 台をゆらす、名前登録時の文字キャンセル
Bボタン…右側のフリッパーを動かす、ボールの発射、名前登録時の文字決定
Xボタン………………………………使用しません
Yボタン………………………………使用しません
方向ボタン……左側のフリッパーを動かす、名前登録時の文字選択
Rトリガー……………………………使用しません
Lトリガー…ボールスピードとBGMの選択、ポーズ時のスコア画面との切り替え
アナログ方向キー……………………使用しません

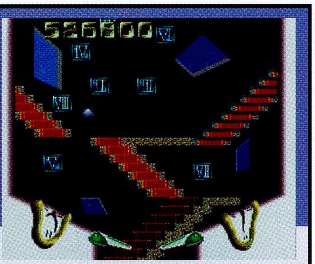
画面説明



A 得点
B 残ボール数
C 左フリッパー
D 右フリッパー
E ゴールポスト出現位置
F サーバー(ボール発射装置)

ETC
PC-E

時空を超えるピンボール
タイムクルーズII



傾斜させた7つの建物を連結、その内部で転移ポッドを高速に運動させることで時空転移を実現したシステム、という設定で時空を行き来するピンボールゲーム。

発売元●フェイス
ジャンル●ピンボール
プレイ人数●1人
ダウンロード開始●6月30日予定
セーブ方式●なし
オリジナル版●PCエンジン
(1991年11月8日発売)

ダウンロード料金　150ドリム
ダウンロード時間　3分50秒

フィールドの最上部に5つの時空転移システムがあり、その下のスイッチにボールを当ててシステムを起動したあと、装置にボールを入れるとチャンスステージにワープできる。別表は、左上からの順番で、移動先の名称と内容。なお、異次元へはランダムに移動し、装置のどれかに対応しているわけではない。ボーナスチャンスの倍率は9倍までで、以後は3万点となる。1回ごとに900万点まで得点でき、800万点でエクストラボール獲得となる。エクストラボーナスチャンスでは、ノーミスクリアーで50万点ボーナスだ。

チャンスステージの内容

45000年まえ/ネアンデルタール人のゴルフ(?)
ボールを打ってゴールへ運ぶとエクストラボール。赤いゲージで強さのタイミングをはかり、Bボタンでショット。

940年まえ/中世ダンジョン
同種のターゲットすべてにヒットすると倍率アップ。ニセ宝箱と青スライム以外に4回ヒットすると画面端のランプが点灯、すべて点灯すると4万点。

63年後/火星軌道上・建設中コロニー内部
ボールを最下部のゴールへ運ぶとエクストラボール。方向ボタンの左右で板が傾き、Bボタンで水平に戻る。

37年後/月上空建築現場
ボールをゴールへ運ぶとエクストラボール。方向ボタンの上下左右で板が傾き(画面上部で角度が確認可)、Bボタンで水平に戻る。

4億6000万年まえ/古代海底
天井を横切る貝にボールが入ると倍率アップ。アンモナイトを全滅すると出現する海ユリに当てると、ボールにオプションがつく。

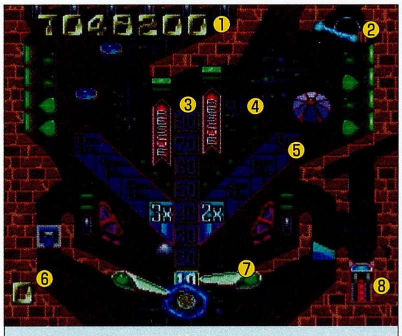
WARP MISS/異次元
タイムワープのミスにより、ランダムに出現。ローマ数字の5個編隊を消すと、その数字が倍率になる。上部で同種のターゲットを消しても倍率アップ。

ウラ技
全ステージが練習可に!
プラクティスモードで上、上、下、下、A、Aと押し、右を押しながらLを押すと、エクストラボーナスチャンス面とワープミス面が出現し、選択できるようになる。苦手な面を練習しよう。

操作説明

START ボタン…モードの決定、項目の決定・変更、ポーズ
Aボタン……………右側から画面全体を揺らす
Bボタン…右側のフリッパーを動かす、項目の決定・変更
Xボタン……………………………使用しません
Yボタン……………………………使用しません
方向ボタン……(左)左側のフリッパーを動かす
…………………(右)左側から画面全体を揺らす
…………………(下)フィールドにボールを打ち出す
Rトリガー…………………………使用しません
Lトリガー……………………………項目の選択
アナログ方向キー…………………使用しません

画面説明



①得点
②ボーナス精算
③ボーナスポイント
④ボーナスチップ
⑤倍率
⑥残ボール数
⑦フリッパー
⑧ボール打ち出し

SEGA OFFICIAL☆ホームページ完全連動

ドリームライブラリ公文書館（こうぶんしょかん）

一期一会のダウンロードを大切に遊ぶためのページ

ドリームライブラリとは？
『ドリームパスポート3』でメガドライブ、PCエンジンの名作タイトルをDCにダウンロードして、レンタル感覚で遊ぶことができるサービスだ。タイトルは毎月入れ替わるぞ。

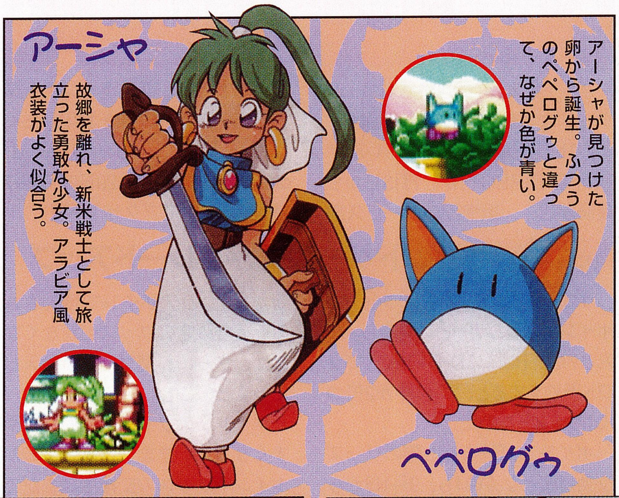
今日の推薦図書

『モンスターワールドⅣ』
●発売元：セガ
●ジャンル：アクション
●レンタル料金：
1泊2日150ドリム
(7泊8日400ドリムもあり)
●プレイ人数：1人



ウエストン珠玉の傑作

配信タイトルから名作をピックアップするこのコーナー。記念すべき第1回目は、当時のユーザーのあいだでも幅広い層から支持された『モンスターワールドⅣ』だ。このゲームはジャンプ、防御、剣の攻撃がメインのアクションRPGだが、これにもうひとつすばらしい隠し味が入っている。それは主人公のアーシャにピッタリついてくる相棒"ペペログゥ"の存在である。ペペログゥは物語の中心地となるラパダーナの街で、その愛らしい姿で一大ブームを巻き起こしている黄色い愛玩動物。アーシャのペペログゥは、飛行能力を利用した長距離移動と2段ジャンプを可能にするほか、各種トラップのクリアーの手助けをしてくれて、それが同時にゲーム性に見事な深みを付与してくれるのだ。さらにつけ加えておきたいのが、キャラクターのかわいい動きの数々。ペペログゥはもとより、アーシャの仕種もいちいち芸が細かく、ただ眺めているだけでもホンワカと楽しい気分にさせてくれる（宝箱を開けるときのおしりフリフリは必見）。ちなみに開発は『ワンダーボーイ』や『モンスターワールドⅢ』などで知られるウエストンで、一連の『モンスターワールド』シリーズの魅力でもあった、ほどよい謎解き要素も本作に受け継がれている。





↑おぼれたアーシャを引き上げるなど、ボタンひとつで活躍しまくる。けなげ。





↑序盤で出会うランプの精もインパクト強し。調子っぱずれのBGMはピッタリ。

つぎに読みたいこの１冊!!

こちらからも積極的に追加タイトルを希望してみましょうというわけで、まずはトレジャー初期の作品として名高い『ダイナマイトヘッディー』（メガドライブ作品）。廃棄処分から逃れたクズ人形"ヘッディー"が、人形の世界を右往左往する超個性的アクションだ。日本版と海外版とでは細かな違いが見られるので、遊び比べることができると楽しそう。

海外版もぜひ！
ダイナマイトヘッディー





↑これは敵キャラの一部が変更された海外版。

←マルヤマも少し違う。できれば同時配信希望。

現在遊べる配信タイトル 全48本

1泊2日150ドリム

メガドライブ タイトル

	タイトル	ジャンル	料金備考	プレイ人数
	スーパーバレーボール	SPT		1〜2
	ダイナブラザーズ	SLG	バリュー	1
★	ラングリッサー	RPG	バリュー	1
	重装機兵レイノス	ACT		1
	ソーサルキングダム	RPG	バリュー	1
★	スタークルーザー	ADV	バリュー	1
★	フリッキー	ACT		1
	コラムス	PUZ		1〜2
	ぷよぷよ	PUZ		1〜2
	ぺぺんがペンゴ	ACT		1〜4
★	タントアール	ETC		1〜4
	ファンタシースターⅡ	RPG	バリュー	1
	ゲイングランド	ACT		1〜2
★	パーティークイズメガQ	ETC		1〜4
★	モンスターワールドⅣ	ACT	バリュー	1
★	シャイニング・フォース	RPG	バリュー	1
	クラックダウン	ACT		1〜2
	G-LOC	STG		1
	エイリアンストーム	ACT		1〜2
★	ザ・スーパー忍Ⅱ	ACT		1
	三国志列伝 乱世の英雄たち	SLG	バリュー	1〜3
	ギャラクシーフォースⅡ	STG		1

PCエンジン タイトル

	タイトル	ジャンル	料金備考	プレイ人数
	ビジランテ	ACT		1
★	Mr.HELIの大冒険	STG		1
★	最後の忍道	ACT		1〜2
★	激写ボーイ	ACT		1
★	ファンタジーゾーン	STG		1
	モトローダー	RAC		1〜4
	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ETC		1
	ラビオレスプスペシャル	STG		1
★	マジカルチェイス	STG	200ドリム	1
	P-47	STG		1
	天聖龍（セイントドラゴン）	STG		1
	はにい　いんざ　すかい	STG		1
	サイバークロス	ACT		1
	はにい　おんざ　ろおど	ACT		1〜2
	不思議の夢のアリス	ACT		1
	クロスワイバー	ACT		1
	メタルストーカー	STG		1
	タイムクルーズ2	ETC		1
★	エイリアンクラッシュ	ETC		1
	NAXAT OPEN	SPT		1〜4
	デジタルチャンプ	SPT		1
	パラノイア	STG		1
	サイコチェイサー	STG		1〜2
	ダブルリング	STG		1
	バーニングエンジェル	STG		1〜2
	エターナルシティ　都市転送計画	STG		1

★は当コーナーがとくに推すタイトルです。"バリュー"は7泊8日400ドリムのバリュー価格も可能であることを表しています。

●当コーナーでは、推薦図書の紹介のほか、みんなの要望次第でさまざまな企画もやっていく予定！　ご意見、ご希望、各種投稿はP162のあて先「ドリームライブラリ公文書館」係までクイっとどうぞ。

Dream Library Koubunsyokan

ドリームキャストダイレクト通信

ドリームキャストダイレクト絡みのニュースをお伝えするコーナーがスタート！　第1回目はリニューアル情報をお伝えするよ。

新商品、新サービスが目白押し！ D-DIRECTが7月3日から新装開店

ネット上でDC関連製品やゲームグッズなどを販売している通販サイト"ドリームキャストダイレクト"(以下D-DIRECT)が、7月3日から新装開店！　販売面のサービス向上はもちろん、商品ラインナップも拡充。D-DIRECTを利用したくなった人は、http://www.d-direct.ne.jp/へ（6月29日22:00〜7月3日12:00までアクセス不可）。

ココがリニューアル　ポイントサービスがグレードアップ

リニューアルでまず目につくのが、ポイント関連のサービス見直し。なんと7月3日以降にD-DIRECTでソフト予約をすると、ポイントが2倍つくようになったのだ。

ポイントが貯まった際のグッズ交換対象となるVMも、9月1日から新たな3つのデザインで投入される。個数限定のグッズだがなくなれば、さらに新型グッズを投入していくとのこと。

ポイントのグッズ交換もやりやすくなる。いままでは電話でしかポイントグッズの交換手続きができなかったが、これからはD-DIRECTのホームページ上で交換申込みができるぞ。



⬆交換用のVMは豹柄、大理石調、木目調の3デザインが用意されている。

- ◆予約するとポイント2倍
- ◆ポイント交換用グッズが増加
- ◆ホームページ上でグッズ交換可能

ココがリニューアル　買物システムを改善。割引販売も開始！

D-DIRECTでソフトを購入するときは定価販売であったが、今後はソフトの割引販売も行なう。どれくらいの割引がされるかは未定だが、ポイントの効果と併せれば、いままでに比べて得することはあれど、損することはない。

またソフト予約の受付期間も延長(ソフト発売日の2ヵ月〜7日まえまで)。注文した商品に関しても、商品配達の時間帯指定や配送状況の確認(D-DIRECTのページで確認可能)、第三者へのプレゼント配送なども請け負ってくれる。

このほか、"毎週はじまるキャンペーン"もスタート。これは"限定商品の販売"や"プレミアムグッズのプレゼント"など、毎週木曜日ごとに新しいキャンペーンを開催するというもの。みんなの人気投票結果により製品が作られる、といったユーザー参加型企画も考えられているぞ。

- ◆ソフトの割引販売を開始
- ◆予約受付期間を延長
- ◆商品配達時間を指定可能
- ◆配送状況をいつでも確認可能
- ◆プレゼント配送もオーケー！
- ◆毎週木曜はキャンペーン開催

ココがリニューアル　コミュニケーションコーナを開設！

今後は取扱い商品にDVDを入れたり、i-modeでのショッピング対応、コンビニやゲームセンターでの商品受取など、さらにサービスの拡大を目指す予定。また、リニューアルにともない投稿主体のコミュニケーションコーナー「みんなの広場」を開設。ここではお店へのQ&Aや、ユーザーのソフトレビューなどが掲載される予定だ。

D-DIRECTでしか手に入らない　オリジナルグッズの販売も開始！

リニューアルオープンにともない、D-DIRECTでしか買えないオリジナルグッズも多数登場。現在判明している商品を一挙ご紹介！

7月発売　ドリームキャスト：スーパーブラックモデル

100台限定生産



¥21,000（税別）

➡7月3〜17日のあいだに購入希望者を受け付ける。その後、抽選を行って当選した100名のみが買うことのできる限定モデル版なのだ。

8月発売　ビジュアルメモリ　オリジナルパールカラー



各¥2,800（税別）

➡携帯電話でおなじみのパールピンク、パールホワイト、パールブルーの3色を用意。8月下旬から個数限定で販売(在庫がなくなれば販売終了)。

コントローラ&ビジュアルメモリ



¥2,800（税別）

➡こちらのVMはシルバーボディに黒のフタ。9月下旬に個数限定で登場予定だ。



¥2,800（税別）

⬅VMとおそろいカラーのコントローラ。こっちも9月下旬に売出し開始。セットで欲しいね！

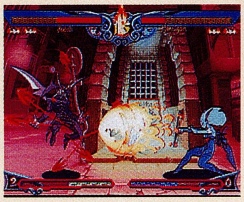
8月以降　カプコン高速通信対戦ソフトシリーズ



⬅『ねっとdeテニス』。オリジナルタイトルだ。



⬆いまだ根強い人気を誇る『スーパーストリートファイターⅡX』。



➡名作『ヴァンパイア(仮題)』もネットで復活！

マッチングサービス対応ソフトをD-DIRECTだけで販売！

7/2で終了するサービスも……　①DCを使ってDDで2000円買物をするごとに加算される50ポイントサービス、②5000円以上購入すると送料無料(これからはソフト割引で送料以上をサービス)、③郵便局やコンビニエンスストアでの代金あと払い、以上の3サービスが7月2日で終了となります。

※スーパーストリートファイターⅡX』の写真はアーケード版のものです。

ネット対応ソフトガイド

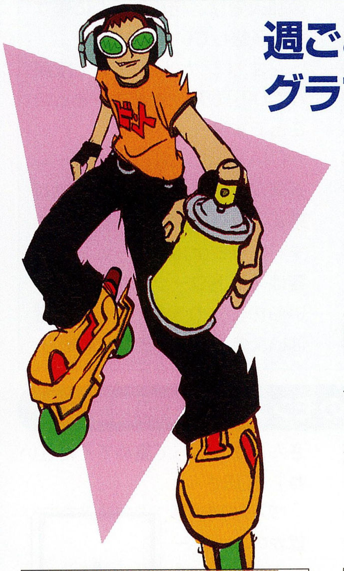
6月期は、ネット対応ソフトが10本と目白押し!!
各ゲームならではの企画が予定されているようです。

ホームページ 専用ホームページにアクセス。各種情報が閲覧できる。
データ配信 ゲームデータの送受信ができる。メールの交換も該当。
チャット ホームページや専用サーバーでチャットが楽しめる。
通信対戦 ユーザーどうしのリアルタイム対戦や協力プレイが可能。
掲示板 ホームページにメッセージを書き込む掲示板がある。
有料 電話料金、プロバイダー使用料とは別途にお金がかかる。

NEW ジェットセット ラジオ

●発売元:セガ・エンタープライゼス/●発売日:発売中
●http://jet.dricas.ne.jp/

ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

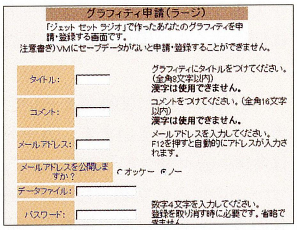


週ごとに優秀なグラフィティを決定!!

公式ホームページにて、各モードの全国ランキングが行われるほか、ユーザーが作成したオリジナルグラフィティをアップロードすることができる。アップしたオリジナルグラフィティは、そのまま閲覧可能になるぞ。これらのグラフィティは、週ごとに審査され、優秀なものには賞が与えられる。ゲームをやり込んでランキングに登録するもよし、賞を目指してグラフィティを作り込むのもよし。キミの力作をどんどんホームページにアップしようぜ。



↑ちなみにグラフィティは、著作権の侵害、公序良俗に反するものは禁止だ。



↑自慢のグラフィティができたら登録。全国ユーザーに見せびらかそう。

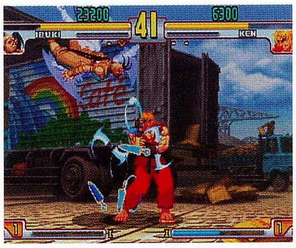
NEW ストリートファイターIII 3rd STRIKE Fight of the Future

●発売元:カプコン/●発売日:発売中
●http://www4.capcom.co.jp/stf3d/

ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

ホームページからリプレイデータ配信

ゲームからネットをつなぐと、通信対戦のための対戦サーバーへ行くほか、公式ホームページへ入場することができる。コンテンツには、通信対戦の勝敗結果がわかる全国ランキングのほか、ユーザーの交流の場となる掲示板を用意。ゲームのリプレイデータ配信サービスもある。ダウンロードすると、観戦して楽しむことができるのだ。



↑どんなリプレイデータかはダウンロードしてのお楽しみですぞ。

NEW 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

●発売元:バンダイ/●発売日:発売中
●http://gundam01.dricas.ne.jp/

ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

やはり、あったステージデータ配信!!

『ジオンの系譜』のホームページでは、スペシャルセーブデータを有料で配信する。データを購入すると期間限定で利用できるぞ。配信データには、3つの購入コースが用意されている。ひとつ目は、全データを収録した"オールデータパック"(2000円/利用期限2001年4月30日)、ふたつ目はオールデータパックを分割した"データパック"(500円/利用期限30日)、そして3つ目は、データをひとつずつ購入するコースだ(100円/利用期限3日)。いずれも2001年3月30日まで購入することができる。なお、データに関する詳細な情報は本誌付録に掲載。



←データ配信以外にも、クイズ大会などが催される。



↑無料でもセーブデータが入手できるコースもある。ぜひ試してみよう。

ミスタードリラー

●発売元:ナムコ/●発売日:発売中
●http://driller.dricas.ne.jp/ iモードサイト http://driller.dricas.ne.jp/i/

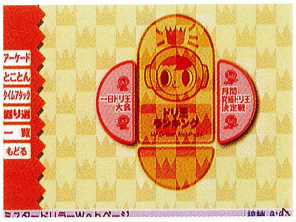
ホームページ | データ配信 | チャット | 通信対戦 | 掲示板 | 有料

なんでもランキング大会で熱くなれ!!

ホームページでは、前号お伝えした各モードのランキングのほか、期間限定の1日大会と月間大会が行われるぞ。そして、プレイ数や破壊ブロック数、掘った距離などを競う、ちょっと変わったランキングも用意されているのだ。これなら腕に自信がない人も気軽にランキングに参加することができるぞ。また、ランキングは、iモードでも閲覧可能。『ドリラー』ユーザーにはうれしいサービスだね。



↑ランキングはいくらでもある。得意なものでがんばって1位を目指そう。



↑1日大会は毎日行われる。午前9時になると順位が発表されるのだ。



←ランキング数は全29。やりがいは十分です!!

★ネット対応ソフトからインターネットに接続するには、事前に『ドリームパスポート3』を使ってユーザー登録する必要があります。詳細は121ページを参照してください。

DC soft Guide

ゲームコンテンツの話題がてんこもりのコーナー

iモード情報局 Vol.5

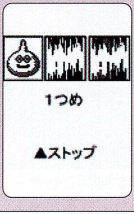
今回は皆さんご存じのiモード版『ドラゴンクエストNET』を特集しちゃいます。

これで冒険に出ても安心できる!! 『ドラゴンクエストNET』の疑問にお答え

発売日が8月26日(土)に決定したエニックスの『ドラゴンクエストVII』(プレイステーション版)だが、その"弟分"であるiモード版『ドラゴンクエストNET』も大人気。ということで今回はファンなら気になる疑問点をエニックスさんに直接ぶつけてみることにした。お答えいただいたのは、ケータイ事業開発部の庄田恵美さんだ。

★グランカジノ (月額/150円)

人気キャラ"スライム"が登場するミニゲームが楽しめる。収録されているのはスライムの色を当てる"スライムキャチャー"やホイミスライムの回復量が15を超えるかどうかを当てる"ホイミでHI＆LOW"など4種類。ミニゲームで遊ぶには一定のゴールドが必要になる。



★カードのほこら (月額/150円)

広大なフィールドを旅しながらカードを手に入れていく。ストーリーはテキストの分岐を選択することで進行し、カードはモンスターとの戦闘に勝利することで入手できる。カードは友だちとのトレーディングが可能。格闘場でモンスターカードを使って対戦もできる。



Q "モンスタースロット"のコツを教えて!!

4種類ある"グランカジノ"の中でも人気の高いのが"モンスタースロット"。このスロット、目をそろえるためのコツはあるのだろうか。当然目押しの類は一切不可能なようだが……。「出目はランダムです。ただ、コツは確かにあります」(庄田さん)とのこと。詳しい内容に関しては教えていただけなかった。皆さん、根気強く捜してみては？ 右表では出目がそろったときの配当を紹介しておく。

	出目	倍率
出目が3つそろった場合	7	50倍
	BAR	30倍
	王冠	30倍
	剣	20倍
	ドクロ	15倍
	スライム	10倍
	DQ	8倍
出目の両端がそろった場合	7	5倍
	BAR	5倍
	剣	5倍
	DQ	5倍
	スライム	3倍
	王冠	2.5倍
	ドクロ	2.5倍

Q "グランカジノ"はどれくらい種類が増える？

"カジノ"の名にふさわしくゲームの数をだんだん増やしていくという"グランカジノ"。この6月に登場した最新作"スライムハット"(3つの帽子のどこにスライムがいるかを当てるゲーム)も好評だが、それではカジノのゲームは何種類くらいに増えるのだろう？

「月に1ゲームずつくらいのペースで増やしていきたいですね。ただ、人気次第でなくなるゲームも出てくるとは思いますよ。最終的にはラスベガスのように1日中遊べるくらいのボリュームにしたいと考えています」(庄田さん)

楽しくて毎日遊びにいきそう。



⬅こちらは"スライムキャッチャー"だ。単純かつ奥が深い。

教えて、エニックスさん 『ドラゴンクエストNET』一問一答

――iモードでサービスを始めた理由は？

「インターネットに接続できる携帯電話の中で、iモードの契約者数がいちばん多かったからです。また、エニックスとしては、コンテンツを提供する場をできるだけ増やしたいという意味合もありました」

――『ドラゴンクエストNET』の現在の登録者数は何人ですか？

「5月下旬で加入者数は3万5000人を突破し、1日で120万アクセスがあります。6月末の加入者は、倍の7万人に達すると予想しています」

――オリジナルゲーム(月額/300円)が順次追加されるとのことですが……。

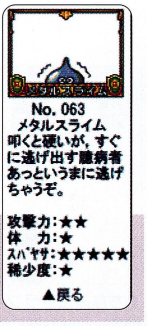
「JAVAに対応したiモード端末が登場する前後にJAVA対応のゲームを追加する予定です。オリジナルのゲームで、内容はネットワークでしかできないものになります(詳しい内容はいまのところヒミツです♥)」

Q "カードのほこら"のモンスターは何種類？

カードを集めるのが目的の"カードのほこら"。登場するのが『ドラゴンクエスト』でもおなじみのモンスターだけに、集めるのにも力が入ろうというもの。ではカードは何種類くらい用意されているのだろうか？

「6月末現在で100種類くらいのカードを用意しています。カードは今後も続々増やす予定でいます。"カードのほこら"の最終目標は、最強のカードをより多く集めて、究極のデッキを作ることなので、皆さん、がんばって集めてくださいね」(庄田さん)

"のみの市"でほかのユーザーからのカードを買うこともできるし、これは気合でコンプリートするしか。



➡見るだけでも楽しい"モンスターカード"。夢はやはりコンプリート。

Q 『ドラゴンクエストVII』との連繋は？

さて、『ドラゴンクエストVII』も待ち遠しいが、ファンにとって気になるのがiモードとの連繋。何か予定しているのかな？

「着信メロディーのコンテンツ"エニックスeメロディー"を7月3日よりオープンして、ソフト発売まえに『ドラゴンクエストVII』のゲーム音楽の一部を着信メロディー化して配信します。また、ソフト発売後は『ドラゴンクエストVII』のゲーム音楽を一挙に着信メロディーとして配信する予定でいます」(庄田さん)

サービスは月額100円(5曲まで)とのこと。また、この"エニックスeメロディー"はiモードのゲームとの連動もあるらしい。

「"グランカジノ"や"カードのほこら"で稼いだゴールドで、レアな着信メロディーが当たります。また、"カードのほこら"で手に入れた通常カードが、特定の着信メロディーをダウンロードすることでレアカードに進化するんです」(庄田さん)

楽しみがまたひとつ増えたね。そのほか、着信メロディーは新作ゲームやアニメなど月ごとにテーマを決めて毎月配信される予定だ。



➡着メロでカードも進化。いったい、どのカードが進化するのかな?

記事担当からの声 "グランカジノ"や"カードのほこら"以外にも"笑わせ士の館"や"グランマースの館"など、ユーザーを飽きさせないシカケがいっぱいの『ドラゴンクエストNET』。メダルのレートも毎日変わるので株式に近い気分も味わえるし。まさに作り手の意気込みが伝わるサービスなのです。(古屋)

i-mode jyouhoukyoku

ハイテクアーケードワールド

HI-TECH ARCADE WORLD

夏の期待作は対戦格闘だけではない！　やりごたえのある作品があらゆるジャンルで目白押しだ。

文・構成：石井ぜんじ



この夏は個人的にやりたいゲームが集中して、うれしい反面ちょっと困りものです。

2000年夏、ナムコが動き出す！

ナムコ新作発表会潜入リポ！

　夏に向けて各社が続々と新作を発表するなか、ナムコが新作発表会を行ったぞ。注目はやはり家庭用への移植で話題沸騰中の『ミスタードリラー』の続編、『ミスタードリラー2』だ。前作がゲームセンターでロングヒットしているだけに、会場に来たオペレーターも熱い視線を注いでいたぞ。

　『ミスタードリラー2』は、前作よりモードが増えてパワーアップ。さらにふたつに分割した画面で対戦プレイも可能になった。ゲームセンターで気軽に友だちと遊べるゲームがまた増えそうだ。そのほかにも、本格的カートレーシングが楽しめる『カートデュエル』、気軽に遊べる音楽ゲーム『テクノヴェルク』などバリエーション豊かに出展されていたぞ。



⬆基本的なルールは同じで、あいかわらずわかりやすい『ミスタードリラー2』。ゲーセンに広く出回りそうだ。



⬆コースに合わせてサーキットごとに4車種が選べる。筐体は左右に稼動し、高速ヨーイングが可能になっているぞ。

カートデュエル

カートならではの低い視点でのスピード感が本格的な筐体で味わえる。おもしろいのは各モードの工夫だ。タイムトライアルは周回タイムを競い、ベストラップの順位がリアルタイムに表示されるのが斬新。レースモードは全コース優勝するとナムコ開発スタッフにチャレンジ。対戦の場合は負けた者のみがコンティニュー料金を支払い、4連続対戦プレイで5回目が無料になる5回1セットのシステムが用意されている。



⬆大井松田カートランド、たからづかカートフィールド、SUGO国際カートコースなどを含む全4コースで本格的なカートが楽しめる！

ミスタードリラー2

対戦プレイも可能に!!

昨年秋からゲーセンでブレイク中の『ミスタードリラー』の続編が早くも登場だ。新しく加わったのは2000メートルモードと対戦モード。今回から時間で消える新ブロックが登場し、自然発生する連鎖でプレイヤーを苦しめる。とくに2000メートルモードはフィールドが広くなり、連鎖が不規則に起きるので非常に掘りがいがある。対戦モードはアイテムを取れば相手のフィールドを回転させ、ブロックを降らせることが可能。うわさの新キャラ、アンナ・ホッテンマイヤーも加わって大騒ぎ！



テクノヴェルク

音ゲーは数あれど、このゲームはひと味違う。一見キーボードを演奏する楽曲重視のゲームに見えるが、より遊び要素の高いルールになっている。ルールは単純で、コンピューターの演奏を覚えて、それをそのあとにトレースしていく。ノーマル、ハードモードは曲ごとのゲーム結果によりルートが分岐するぞ。

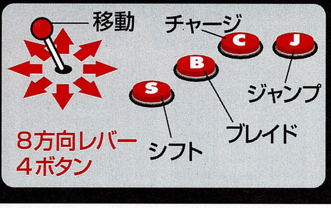


⬅遊び感覚で気軽に誰でも楽しめる感じのゲームだ。

期待のポリゴンアクション巨編が登場！
スラッシュアウト

●セガ・エンタープライゼス（第4ソフト研究開発部）●NAOMI基板●格闘アクション●今夏稼動予定

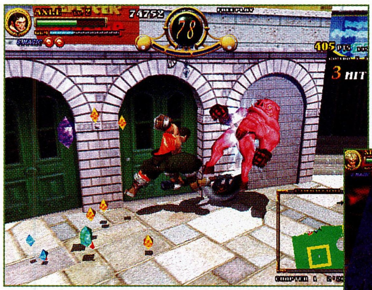
あの名作『スパイクアウト』の流れをくむ作品がNAOMIで登場。前作のファンならずとも大注目だ。



4人同時通信で協力プレイが可能！

この『スラッシュアウト』は、『スパイクアウト』の路線を受け継ぐ通信協力型ポリゴンアクションゲームだ。ステージは広大で、プレイヤーのプレイ次第でルート分岐が変化するようになっており、深みのある構成になっている。

この作品の世界観はファンタジー色が強く、登場キャラクター全員が武器を持っているのが特徴。敵を倒すとジェムやアイテムを出し、レベルアップするのもRPG風だ。また、ボスは極太ビームを撃ったりとファンタジーの世界観でしかできない圧倒的な攻撃を仕掛けてくる。ぜひ体験してみよう。



⬆敵に攻撃するとジェムが出現。集めてジェムゲージをMAXにすればレベルアップして体力が全回復する。そのほかにアイテムも数多いぞ。

⬇各ステージの雰囲気に合わせてゴースト、機械生物といった異彩を放つモンスターが出現する。



4ボタンの組み合わせでコンボも自由自在！

『スラッシュアウト』の操作法は、前作スパイクアウトの操作とほぼ同じ。左からシフト(S)ボタン、ブレード(B)ボタン、チャージ(C)ボタン、ジャンプ(J)ボタンと並んでいる。

Sボタンを押しっぱなしにすると視点を固定しながら移動できる。これは3D視点でスムーズに敵と戦うためには必須の操作だ。

攻撃はおもにBボタンで。連続して押せば連続斬りを出すことができる。Cボタンは魔法だが、押しっぱなしで溜めることにより威力が上がったり攻撃方法が変わったりする。このふたつのボタンにJボタンを組み合わせて、さまざまな攻撃が出せるのだ。

とくに、Bボタンの連続斬りの最中にほかの攻撃を組み合わせることによって、多種多様な連続コンボを作り上げることが可能。浮かせてより多くの空中コンボを多くたたき込めば、それだけジェムが出て経験値を多く獲得できるぞ。レベルが上がれば体力も回復するので重要なテクニックだ。



⬆J+Bボタンで、相手を高く打ち上げるように攻撃してくれる。浮いたらどんどん追い打ちしていこう。

スラッシュアウト操作一覧

技名	操作方法
シフト移動	Sボタンを押しながら移動
ダッシュ	レバーをす速く2回入れる
打撃攻撃	Bボタンを押す
チャージ攻撃	Cボタンを押しっぱなしにして離す
打ち上げ攻撃	C+J
叩きつけ攻撃	B+J
下段攻撃	B+C
ダッシュ攻撃	ダッシュ中にB+C
ジャンプ攻撃	J+BまたはJ+C
スペシャルマジック	ストックがある状態でB+C+J同時押し
バーサークモード	ストックがある状態でレバー1回転+B+C+J同時押し

名越稔洋プロデューサーに
未来への野望を聞く！



セガ・エンタープライゼス 第4ソフト研究開発部
名越稔洋
『デイトナUSA』シリーズや『スパイクアウト』など数多くの名作ゲームを生み出してきた4研部長。

前作にあたる『スパイクアウト』は、新しいスタイルなので内外に受け入れられるまでたいへんでした。しかし、最終的に意見を聞いたところではみなさん満足してもらったと思います。『スラッシュアウト』はそれに対するお礼みたいなものですね。認知されたところがあるから、今回は製作にあたって楽でしたよ。

今回ボクは、できるだけチームのスタッフに任せるというスタンスでやりました。題材をファンタジーにしたのは、デザイナーがその分野が得意だというのもありますし、前作を追い続けるよりは題材を変えたほうが作りやすいと思ったからですね。今回のスタッフは若いですし、前作を追ってそれを超えようと変な緊張感を持たせるよりは自由にできるだろうと。また、魔法というフィーチャーが使えるんで新しいアプローチがしやすいと思いました。

キャラクターは自分では作れないな、というものができあがったと思います。イラストがキレイなだけでなく、踊りがうまいといった動き全体からかわいく作り込んでいってくれましたね。ベリーダンスというのが出てくるのに世代としての違いを感じました。イラストタッチでありながらCGというような感じがしっかり出たと思います。

『スラッシュアウト』のように新しい世代の感覚で作ったものが、どのように受け入れられるか気になるところです。また、それ以降も大型筐体もののシューティングや4人通信の新作など、パッと見ておもしろそうなものを考えているので期待してください。

STORY OF SLASHOUT

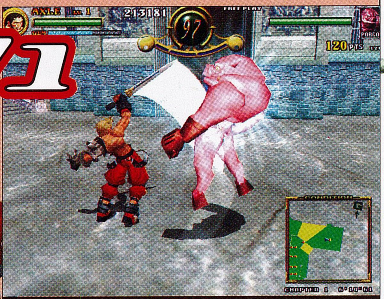
ここは剣と魔法の世界。
すべての世の中は、魔宝石（GEM）と呼ばれる不思議な石によって司られていた。 人々は、この不思議な力を利用して文明を築き、豊かな生活を送っていた。
しかし、ある夏の夜ひと筋の流れ星が空をはしった。
その瞬間、空には突然雷鳴が轟き、みるみるうちに邪悪な雲が世界中を覆い尽くし、世界中に魔物を生み出した。

スラッシュ



国王軍所属の勇敢な兵士を父に持つスラッシュは、幼少のころより剣を持たされ、厳しい修業の日々を過ごしていた。彼の剣の腕前はみるみる上達し、16歳で国で5本の指に入る剣士となった。町を守る為に戦い敗れた戦士・父の敵を討つために旅に出ることを決意した。

19歳。身長178センチ。
ふだんはクールだが、正義感が強く、一度キレると手がつけられない。
属性：炎　武器：GALAHAD(ガラハッド)



⬆炎の魔法を操る19歳の剣士。もっともバランスがとれている。武器の剣は父親の形見である。

カムイ



そのすべて不明。

年齢不詳。身長186センチ。無口。生い立ちなどはすべて不明。
自然の力を操る不思議な術を使うらしい。
属性：風　武器：YUKIMURA（幸村）



⬆東洋の刀を使い、トリッキーな攻撃を仕掛けるのが特徴。自然の力を操る術を使う。

アクセル



きこりのアクセルは、静かな森の中で、動物たちや鳥たちといっしょに何不自由なく暮らす毎日を過ごしていたが、邪悪な雲と、魔物たちの出現によって、そんな平和な生活は突然壊された。
いままで戦いとは無縁に生きてきたアクセルだったが、激しい怒りが彼を変え、魔物を倒すべく森を出たのだった。

34歳。身長192センチ。怪力。
もともとは穏やかな性格だったのだが、今回のことですっかり豹変してしまった。
属性：大地　武器：BACCHUS(バッカス)



⬆怪力の持ち主で、大斧を振り回すきこり。動きはやや鈍いが、リーチ、攻撃力とも最大。

ルナ



王家の娘であるルナは、小さいころからいたずら好きで、覚えたての魔法を使っては城の者たちを驚かせて楽しんでいた。ある日、城の壁を魔法で破壊し、外の世界へと出たが、そこは地獄だった。魔物にやられた何百人もの人々が助けを求めていた。自分の魔法が人の役にたつことに喜びを感じ、人々を救うために旅に出た。

18歳。身長163センチ。
プライドが高く、気が強い。特技は、こっそりと練習していたベリーダンス。
属性：光　武器：SHIVA (シヴァ)



⬆国王の娘で光の魔法を操る。攻撃のリーチは短いが、動きは非常にす速い。花の18、お年ごろ。

ぜんじのよもやま話

今号のお題　クイズゲームのツボ

クイズゲームの歴史は古く、83年にタイトーが発売した『アメリカ横断ウルトラクイズ』から始まる。87年に出たニチブツの『ハイホー2』は、多人数で早押しを競うもので、そのアイデアは非常に秀逸であった。
いまのクイズの原形を作ったのは89年の『カプコンワールド』で、その完成度の高さは驚異的だった。それまでクイズはただ答えるだけ、という感覚があったが、解きながら進んでいく感覚を持たせたのが大きい。すごろくにしたのも、進む経過をはっきり把握させるゲーム性を意識している。しかも、プレイヤーキャラを提示したことも最初だった。ここからシナリオ形式でストーリーを進めていく形が始まったのである。
クイズゲームといってもゲームに違いはない。ストーリーに動機づけと説得力が必要だし、経過を認識させてやる気を起こさせたり、適当な難易度などさまざまなバランスが重要になる。近年でレベルが高いのは、モスというメーカーの作品で、ナムコから数多くの作品が販売されている。最近では『クイズでアイドル・ホットデビュー』が発売元彩京でリリースされるようだ。このところ少なかったクイズゲームだが、ゲーセンには欠かせないアイテム。新作に期待したい。



⬅基本を押さえた誰にも楽しめるクイズとして期待したい。

DC GOODSLAND

いよいよ7月に発売が決まった『センチメンタルグラフティ2』と好評の『マリオネットカンパニー』のグッズを集めてみたぞ。申込み方法が電話受付に変わったので注意してね。

[マイクロキャビン　マリオネットカンパニー2Chu!]

2104



商品番号2104
マリオネットカンパニー2Chu!
Tシャツ（赤）
サイズ：フリー
……………2000円

2105



商品番号2105
マリオネットカンパニー2Chu!
Tシャツ（黒）
サイズ：フリー／
……………2000円

2106



商品番号2106
マリオネットカンパニー2Chu!
トレーナー
サイズ：フリー
……………2800円

2108



商品番号2108
マリオネットカンパニー2Chu!
マグカップ
……………800円

2107



商品番号2107
マリオネットカンパニー2Chu!
土鍋
……………1600円

[NECインターチャネル（アルケミスト）　センチメンタルグラフティ2 & メルクリウスプリティ]

2141



限定100枚

商品番号2141
センチメンタルグラフティ2
B2クリアポスター…1500円

2139



限定100枚

商品番号2139
メルクリウスプリティ
B2クリアポスター
……………………………………………1500円

2140



限定30セット

商品番号2140
センチメンタルグラフティ2
テレホンカードセット　限定30セット（50度数×3枚）……4000円

ご注文の方法

ダイレクトテレホンオーダーズ

■ **ご注文の方法**

以下の事項をお電話口でお伝えください

1. 氏名、年齢、電話番号、郵便番号、住所、職業
2. ご覧になった雑誌のタイトル
3. ご希望の商品の商品番号、商品名、数量
4. お支払い方法は代金引換え払いとなります。
5. 商品到着時に、商品代金、発送手数料をお支払いください。

■ **商品のお受取・お支払い**

・商品の発送方法につきましては、代金引換え払いのみとさせていただきます。
・ご注文になった商品をお受取になる際、配達員に商品代金と発送手数料をお支払いください。
・発送手数料は、お申込みの金額にかかわりなく一律1000円となります。ご注文から商品の到着までは、2週間ほどお時間がかかります。ご了承ください。

■ **ご注意**

・限定品は、申込み期間終了後に抽選となります。そのほかの商品は、お電話での先着順とさせていただきますので、在庫が品切れになった場合はご容赦ください。
・18才未満の方は保護者の許可が必要です。
・海外からのご注文はお受けできません。
・商品違い、汚損、破損の場合にのみ返品、返金が可能です。

注文電話番号

フリーダイヤルファミ通ナンバーワン　**0120・832・781**

＜携帯電話からのご注文は……03・5651・1700＞

■ 平日　午前10時から午後5時まで ■ 土曜・日曜・祝日午前10時から午後3時まで

申込み期間6月30日午前10時～7月13日午後5時まで

お問合せ先／株式会社エンターブレイン営業局　03・5433・7168
※ご紹介した商品は、特別ご注文電話のみのお申込みとなります。

Pickup New Release

ピックアップニューリリース

しっとりとした季節も終わりに近づき、もう目の前にはさんさんと降り注ぐ太陽の光が！　今回のピックアップは、そんな熱い日差しに負けないタイトルが勢ぞろい。これを見たらみんなも燃え上がること請合い！

※このコーナーの画面はすべて開発中のものです。

F1 WORLD GRAND PRIX Ⅱ for Dreamcast

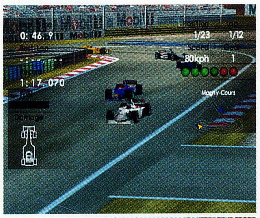
発売日	8月発売予定	発売元	ビデオシステム
ジャンル	レース	開発元	ビデオシステム
価格	5800円	通信機能	対応（ホームページなど）
ドリームポイント	300ポイント	対応周辺機器	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく
プレイ人数	1〜2人		
ビジュアルメモリ	54ブロック使用		

開発状況 99パーセント

昨年の11月に発売されたF1ゲーム最新作が、さらなる進化を遂げてやってきた。実在チーム、実名を扱うのはもちろんのこと、演出や細かな設定などとことんリアルさを追及。季節感の表現、各チームごとのステアリングデザイン、コースそれぞれに違う表彰台＆トロフィーなど、まさにかゆいところに手が届く気配りぶり。さらに、コースの解説や攻略を行ってくれる"TUTORIAL"、CPUのレースを観戦する"BROADCAST"、データが満載された"GALLERY"の3モードも追加。前作を買った人も、F1ファンも納得の充実ぶりとなっているのだ。

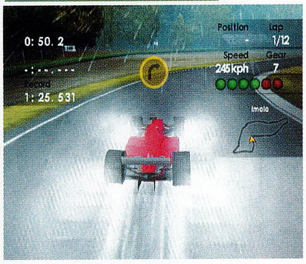


⬆F1の世界をこれ以上ないぐらいの完成度で再現している。





➡モードの追加でプレイがますますおもしろくなった！



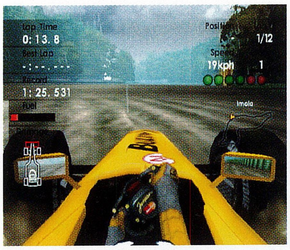
⬆季節や天候なども現実に近く。



⬆ふたり同時対戦も可能。画面分割は縦と横の2種類から選ぶことができる。

リアルに再現されたチャンピオンシップ

'98年度のF1チャンピオンシップをリアルに再現し、全16戦をこなしていく"CHAMPIONSHIP"。ここでは現実どおり金曜日の練習走行から始まり、予選、そして本戦へとつながっていく。すべてのレースを戦い、累計ポイントトップのチャンピンを目指すのだ。



⬆16戦もの長い戦いに挑む。

①FRIDAY PRACTICE
練習走行でとくに制限はない。

②SATURDAY PRACTICE
上とまったく同様の練習走行。

③QUALIFY
予選。ラップタイムの早い順に前から配置される。最大12周走行することができる。

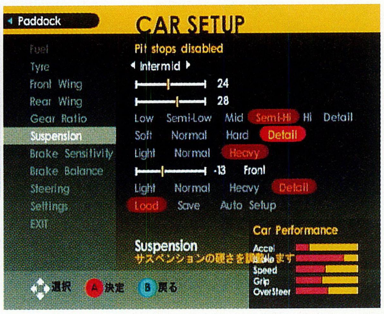
④WARM UP
本番まえの練習走行で、連なって1周走るフォーメーションラップ。全車が規則正しく走る。

⑤FINAL RACE
決勝。いち早く規定周回走ったものの勝ち。1位から6位までにその順位に応じたポイントが与えられる。ピットインもある。

各種設定もかなり細かいものに

リアルなのは、なにもグラフィックや演出だけではない。レース時のルールや状況、設定でもリアルさをさらに追及している。各種フラッグの有無や、オイル漏れによるアクシデントなど、レース中の状況から'99年度のレースで実際に起きたシチュエーションを再現するモードまで設定可能。さらに、サスペンションやタイヤなどを調整し、自分好みのマシンをセッティングすることもできるぞ。





⬆➡F1マニアも思わず感嘆の声をあげるほど、さまざまな項目を設定することができる。マシン設定も細い。

虹色天使

発売日	未定	発売元	ジャパンコーポレーション
ジャンル	育成シミュレーション	開発元	ジャパンコーポレーション
価格	未定	通信機能	未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ? パーセント

個性的な女の子を育成し、同時に恋愛と戦闘を楽しめるという育成シミュレーション。女の子たちとのコミュニケーションが楽しめるだけでなく、鍛え、そして敵と戦っていくというRPG要素も盛り込んでいる。戦術や魔法、武道などを学び、最終的に"魔女ミューレ"の打倒を目指すのだ。ビジュアルメモリ用の遊びも用意され、単体でひとり、もしくは友だちといっしょに楽しむこともできる。





➡7人の女の子をまとめ、魔女を倒すため旅を続けていく。

デートで女の子たちとの仲をはぐくむ

アドベンチャーパートと呼ばれるところでは、女の子たちとデートをし、会話を行うことができる。このときの行動によって、お気に入りの子と恋愛関係になることもできるのだ。デート中、女の子たちは状態によって表情が変わり、何かしら主人公と話をすることになる。そのとき、いくつかの選択肢が現れ、どれを選ぶかによってその後の展開が変わっていく。会話の中身も時期や場所、さらには経験したイベントにより変化するようになっているのだ。



⬆お気に入りの女の子をデートに誘い、そつなく会話を交わそう。

⬇それまでの状態や会話内容によっていろんな表情を見せてくれる。見事恋愛へと持っていけるか？



汚れなき乙女たちを鍛え魔女を討つ！

その昔、世界を暗黒と血に染めた伝説の魔女ミューレ。善なる白き魔女に封印されたのだが、数百年の時を経て、平和な世界に復活してしまった。言い伝えでは、魔女に勝てるのは"汚れなき乙女"のみ。一刻も早く鍛え、強大な魔力に立ち向かわなければいけないのだが、彼女たちはその事実を知らされることはなかった……。

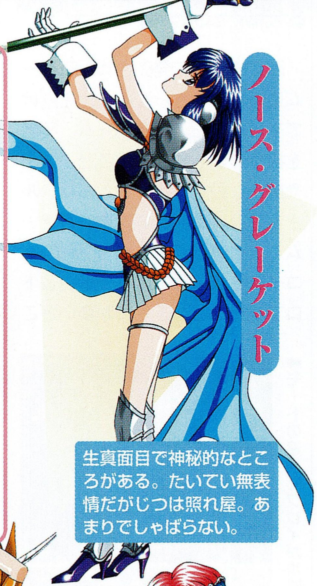






ソレイユ・バディーア

正義感が強くて友だち思いの明るい女の子。頼まれたら嫌とは言えないお人好し。運動神経抜群。



ノース・グレーケット

生真面目で神秘的なところがある。たいてい無表情だがじつは照れ屋。あまりでしゃばらない。



アレース・パッシニャーノ

一本気でさばさばしたボーイッシュな性格。口べたでしゃべるより手が早く出る。ちょっと単純。

メルクーア・カベルネ

気が弱くておとなしいが、冷静に状況判断ができる。7人の中でいちばん頭がいい。わりと頑固。

ヴィニエーラ・オルヴィエート

生まれも育ちも高貴で品がよく優雅。優等生でチームリーダー的存在。社交的でセンスもいい。

リュンス・アンティノーリ

成金の家に生まれ、血統や高貴さにコンプレックスを持つ。気分がコロコロ変わり、かなり感情的。

ユピテル・クリスティーナ

おっとりしていておとなしい。7人の中でいちばん家庭的で世話好き。料理洗濯、何でもできる。

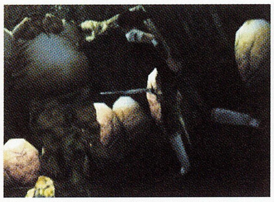
DARK ANGEL : ANNA'S QUEST

発売日	2000年冬発売予定	発売元	メトロスリーディー
ジャンル	アクションRPG	開発元	メトロスリーディー
価格	未定	通信機能	未定
ドリームポイント	未定		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 ? パーセント

欧米と日本で同時発売を目指し鋭意制作中の、ゴシックホラー的な世界観を持つリアルタイム3DアクションRPG。主人公は不思議なパワーを持つ女性、Anna。自分の持つ宿命と戦うために冒険へ旅立つ。途中、彼女を襲う未知のモンスターとは、武器の"Spirit Sword"を駆使したさまざまなアクションで戦うことになる。最終的に悪の根源、Warload Yagmaを倒すのが目的だ。光と影の表現が際立つ美しいグラフィックが、プレイヤーを恐怖の世界へと誘うぞ。


➡不気味な建物へ向かう。待つのは生か死か。


⬆自身の何倍もある巨大なモンスターに、華麗なアクションで切りかかる!

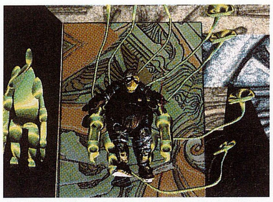

⬆モンスターに囲まれたAnna。技能と知性をフルに活かして戦え!!

ニーベルングの指輪

発売日	9月21日発売予定	発売元	サクセス
ジャンル	アドベンチャー	開発元	Cryo Interactive Entertainment
価格	6800円	通信機能	未対応
ドリームポイント	360ポイント		
プレイ人数	1人	対応周辺機器	未定
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 80 パーセント

ドイツ・ロマン派の巨魁であるワーグナー作の楽劇、"ニーベルングの指輪"をモチーフに作られたアドベンチャー。人類最後の希望である主人公、イッシュとなり、"エーダ"と呼ばれる謎の存在の助けを借りながら、4つの世界で指環に秘められた謎を解き明かし、それにまつわる物語を体験していく。総計1時間以上ものアニメーションと、難解至極の豊富な謎解きがプレイヤーを待ち受けている。


⬆謎のひとつ。ゴーレムに溶けた鉱物を流し込んで、命を吹き込むのだ!

おもな登場人物

イッシュ


主人公。人類の歴史を再構築するために戦う。

ウォータン


自己中心的かつ貪欲な性格を持つ神々の王。

ラインの乙女


ウォータンの娘であり、ラインの黄金の守護者。

ネメシス

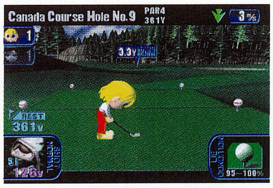

"死せる抗議者"として生まれてきた謎の怪物。

ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編

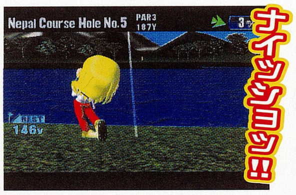
発売日	8月3日発売予定	発売元	SOFTMAX
ジャンル	スポーツ(ゴルフ)	開発元	SOFTMAX
価格	1980円	通信機能	対応(ホームページ)
ドリームポイント	60ポイント	対応周辺機器	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス
プレイ人数	1〜4人		
ビジュアルメモリ	使用ブロック数未定		

開発状況 80 パーセント

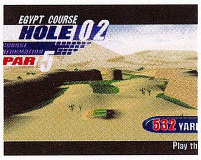
昨年12月9日に発売された『ゴルフしようよ』に待望の続編が登場。"FIJI"、"NEPAL"、"EGYPT"、"MEXICO"、"CANADA"のなんと5コースが収録され、沿岸や崖、砂漠や森林などバラエティーに富んだ全90ホールが楽しめる。さらに通信にも対応し、ホームページの閲覧やネットイベントにも参加できるほか、おまけとしてパソコン用のスクリーンセーバーやミニゲームを収録するなど、1980円とは思えぬ充実ぶり! さらに前作『ゴルフしようよ』製品版があれば、通常の4人に8人を加えた全12人のキャラから選択可能になるのだ。



⬆森林に囲まれた"CANADA"コース。障害物が多いので的確なショットを。



⬆"NEPAL"コースの第2ホール。いい軌道を描いてボールが飛んでいるぞ!



➡グリーンとバンカーが逆転した"EGYPT"コース。

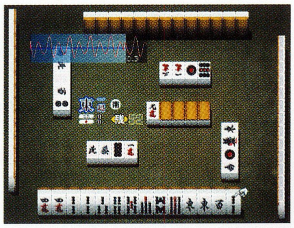
 ※本作単体ですべてのホールが遊べます。

平成麻雀荘

発売日	9月28日発売予定	発売元	マイクロネット
ジャンル	テーブル(麻雀)	開発元	マイクロネット
価格	5800円(マイクデバイス同梱版6800円)	通信機能	対応(ホームページ)
ドリームポイント	300ポイント	対応周辺機器	マイクデバイス、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス
プレイ人数	1〜4人		
ビジュアルメモリ	11ブロック使用		

開発状況 ? パーセント

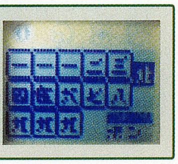
本作最大のウリは通信対戦。"平成麻雀島"と呼ばれる専用のサーバーにアクセスすれば、全国から対戦相手を捜すことができる。さらにマイクデバイス対応により音声でチャットも可能! 通信対局中に対戦相手とちょっとした雑談で盛り上がるなど、本物の雀荘にいるかのような臨場感が味わえるのだ。また毎月行われるネットイベントでは、麻雀大会や実在プロ雀士との対決も予定されているぞ。


⬆音声を録音して対戦相手に送れるぞ。


➡チャットルームでは、当然文字でのチャットもできる。

1画面で4人同時対戦も!!

ビジュアルメモリの液晶画面に手牌、自風、点数情報を表示させるという試みにより、なんとドリームキャストとテレビが1台ずつでも、4人までの同時対局が実現してしまったのだ!



software schedule

ソフトウェアスケジュール

これから続々と夏発売予定ソフトの正式な発売日が決まっていきそう。夏休みに遊びたいソフトはもう決まっているかな？

7月6日発売予定ソフト

ネッパチⅡ @VPACHI ～CRハレンチ学園～



メーカー	ダイコク電機	価格	4800円
ジャンル	その他	プレイ人数	1人用
ビジュアルメモリ	10ブロック	通信機能	対応
対応周辺機器	VGAボックス		

7月13日発売予定ソフト

リボルト



メーカー	アクレイムジャパン	価格	3800円
ジャンル	レース	プレイ人数	1～4人用
ビジュアルメモリ	36ブロック	通信機能	未対応
対応周辺機器	VGAボックス		

メーカーさんのイチオシ

F355 challenge

開発状況 80パーセント

発売予定日●8月3日
メーカー●セガ・エンタープライゼス

プロレーサーの服部尚貴さん、太田哲也さんらが、実際のサーキットで"F355"を走らせたデータをもとに、現在考えうる最高水準のリアルな操作感覚を実現いたしました！（第2ソフト研究開発部　奥川）



ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編

開発状況 80パーセント

発売予定日●8月3日
メーカー●ソフトマックス

前作からさらに挑戦意欲を掻き立てられる、起伏が激しくバラエティーに富んだ5ヵ国のコースがプレイヤーを楽しませます。以前に開催されていた前作のランキングトーナメントも7月から再開し、『アドベンチャー編』でも8月からスタートする予定です。皆様のご参加をお待ちしております。（広報担当　佐藤文武）



発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
	2000年7月発売予定						
15日	ブロードバンドアダプタ	CSI株式会社	8800円	周辺機器	○	―	―
19日	TOMB RAIDERⅣ：THE LAST REVELATION	カプコン	5800円	アクション		ぷるぷるぱっく	?
27日	グラウエンの鳥籠 Kapitel 6 「戦慄」	セガ・エンタープライゼス	2800円	その他	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス ※DD専売	?
	ズサーヴァサー	リアルビジョン	4800円	レース		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	センチメンタルグラフティ2	NECインターチャネル	6800円	アドベンチャー		VGAボックス	100
	ダビつく ～ダービー馬をつくろう！～	セガ・エンタープライゼス	6800円	シミュレーション	○	ぷるぷるぱっく	?
	特撮冒険活劇 スーパーヒーロー烈伝	バンプレスト	6800円	アドベンチャー		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	ねっと DE ぱら	TAKUYO	6800円	シミュレーション	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	99
	ルーンジェイド	ハドソン	5800円	アクションRPG	○	ドリームキャスト・キーボード	95
未定	Virtua Athlete 2K	セガ・エンタープライゼス	5800円	スポーツ	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	2000年夏発売予定						
	青の6号 歳月不待人 ―TIME and TIDE―	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー	○		?
	ECCO THE DOLPHIN Defender of the future	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー			?
	エターナル アルカディア	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー	○	ぷるぷるぱっく	?
	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	5800円	シミュレーション			?
	セガテトリス（仮題）	セガ・エンタープライゼス	2800円	パズル	○		?
	Napple Tale ～Arsia in Daydream～	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○	ぷるぷるぱっく	?
	熱闘（NET）ゴルフ	セガ・エンタープライゼス	5800円	スポーツ	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく	?
	ビックリマン2000　仮名レオン斬帝の陰謀（仮題）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクションRPG	○	VGAボックス	?
	METAL MAX WILD EYES	アスキー	価格未定	RPG			58
	MSR - METROPOLIS STREET RACER -（仮題）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ラブひな 突然のエンゲージ・ハプニング（仮題）	セガ・エンタープライゼス	5800円	アドベンチャー	○	ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	Ring Age	TAKUYO	価格未定	アクションRPG	○		?
	2000年8月発売予定						
3日	F355 challenge	セガ・エンタープライゼス	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	グランディアⅡ	ゲームアーツ	6800円	RPG			100
	グランディアⅡ（初回限定版）	ゲームアーツ	7800円	RPG			100
	ゴルフしようよ コースデータ集 アドベンチャー編	ソフトマックス	1980円	スポーツ			80
10日	COOL COOL TOON	SNK	5800円	その他	○	ぷるぷるぱっく、ネオジオポケット/ドリームキャスト接続ケーブル、VGAボックス	90
	GIANTGRAM 2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	セガ・エンタープライゼス	5800円	スポーツ		アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	SPAWN In The Demon's hand	カプコン	5800円	アクション	○	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	96
	Dee Dee PLANET	セガ・エンタープライゼス	2800円	アクション	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	ドグウ戦紀 ―覇王―	ビクターインタラクティブソフトウエア	5800円	シミュレーション			80
	ハローキティのわくわくクッキーズ	セガ・エンタープライゼス	2800円	パズル			?
	プロ野球チームであそぼうネット！	セガ・エンタープライゼス	5800円	スポーツ	○		?
24日	Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）	アークシステムワークス	5800円	アドベンチャー			100
	ルーンキャスター	ビジョン	5800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく	?
31日	音声認識麻雀 ジャーマン	ヴィジット	4800円	テーブル	○	マイクデバイス	90
	がんばれ！ ニッポン！ オリンピック2000	コナミ	オープン	スポーツ			?
未定	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	ビデオシステム	5800円	レース	○	レーシングコントローラ、ぷるぷるぱっく	99
	2000年9月発売予定						
7日	ゴルフしようよ コースデータ集 サバイバル編	ソフトマックス	1980円	スポーツ			?
14日	ネオゴールデンログレス	サクセス	3800円	テーブル			?
21日	ニーベルングの指輪	サクセス	6800円	アドベンチャー			80
28日	平成麻雀荘	マイクロネット	5800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、マイクデバイス	?
	平成麻雀荘（マイクデバイス同梱版）	マイクロネット	6800円	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、マイクデバイス	?
未定	エルドラドゲート	カプコン	2800円	RPG			?
	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック	?
	Top of the Formula	フジコム	価格未定	シミュレーション			?
	ネッパチⅢ（仮題）	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○		?
	2000年秋発売予定						
	GUNSPIKE（ガンスパイク）	カプコン	5800円	シューティング		VGAボックス	?

※●色のタイトルは今回初登場のソフトです。●色のタイトルは発売日が変更になったソフトです。●色のタイトルは周辺機器です。

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	ネットワーク	対応周辺機器等	完成度(%)
	ALEX ～Virus Comporser～	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション			?
	Innocent Tears（イノセント ティアーズ）	グローバル・A・エンタテインメント/広美	6800円	シミュレーションRPG		VGAボックス	?
	ILLBLEED イルブリード	クライマックス・グラフィックス	価格未定	アドベンチャー			?
	カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦	セガ・エンタープライゼス	5800円	その他			?
	サクラ大戦3 ～巴里は燃えているか～	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アドベンチャー	○		?
	ドラえもん（仮題）	セガトイズ	価格未定	シミュレーション			?
	HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～	データム・ポリスター	4800円	その他			?
	メルクリウスプリティ end of the century	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
	もっとプロ野球チームをつくろう！	セガ・エンタープライゼス	5800円	シミュレーション	○		?
	モンスターブリード	NECインターチャネル	価格未定	シミュレーション			?
	L.O.L. ～Lack of Love～	アスキー	価格未定	RPG			?
	2000年11月発売予定						
未定	ジェットコースタードリーム2	びんぼうソフト	5800円	シミュレーション	○	ぷるぷるぱっく、VGAボックス	80
	2000年12月発売予定						
未定	ネッパチ2001（仮題）	ダイコク電機	価格未定	テーブル	○		?
	2000年冬発売予定						
	DARK ANGEL：ANNA'S QUEST	メトロスリーディー	価格未定	アクションRPG			?
	HAPPY★LESSON	データム・ポリスター	6800円	シミュレーション		ぷるぷるぱっく、VGAボックス	15
	燃えろ！ ジャスティス学園	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック	?
	2000年発売予定						
	アニマスターパズル	久礼深雪事務所	価格未定	パズル			?
	Kanon	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー			40
	ゴルフしようよ2000（仮題）	ソフトマックス	価格未定	スポーツ	○		?
	ジュリアン	フジコム	価格未定	アドベンチャー			?
	www.サッカー ～参加者募集！～	クリーンフライト	5800円	シミュレーション	○		?
	超時空要塞マクロス(仮題)	翔泳社	価格未定	アクション			?
	deSPIRIA（デスピリア）	アトラス	価格未定	RPG			66.6
	ナイトメア・クリーチャーズII（仮題）	コナミ	価格未定	アドベンチャー			?
	PHANTASY STAR ONLINE	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○	アーケードスティック、ドリームキャスト・キーボード、VGAボックス	?
	BraveKnight（仮題）	パンサーソフトウェア	価格未定	シミュレーション			?
	MAGIC：The Gathering	セガ・エンタープライゼス	価格未定	テーブル	○	ドリームキャスト・キーボード、ぷるぷるぱっく、VGAボックス	?
	Littledream	パンサーソフトウェア	価格未定	アクション			?
	2001年発売予定						
	SONIC ADVENTURE 2	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		?
	発売日未定						
	ARMADA（アーマダ）	メトロスリーディー	5800円	シューティング		VGAボックス	95
	ALEX ～Network Version～	メディアファクトリー	価格未定	シミュレーション	○		?
	ヴァンパイア（仮題）	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	SD飛龍の拳伝説EX	カルチャーブレーン	4800円	アクション		アーケードスティック	?
	Angel Present	NECインターチャネル	価格未定	アドベンチャー			?
	ガイアマスター	カプコン	価格未定	テーブル	○		?
	こみっくパーティー	アクアプラス	価格未定	シミュレーション			?
	紫炎龍2（仮題）	童	価格未定	シューティング			?
	ZIPドライブ（仮称）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	周辺機器	―	―	―
	ジョジョの奇妙な冒険（リメイク版）	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	新格闘術 飛龍の拳列伝	カルチャーブレーン	5800円	アクション		アーケードスティック	?
	スーパーストリートファイターIIX	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	価格未定	シミュレーションRPG			?
	ストリートファイターZERO3（リメイク版）	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく ※DD専売	?
	センチメンタルプレリュード（仮題）	NECインターチャネル	価格未定	その他			?
	Dark Eyes（仮題）	ネクステック	価格未定	RPG	○		?
	ダイナマイトロボ2000（仮題）	童	価格未定	アクション			?
	鄭問之三國誌（チェンウェンノサンゴクシ）	ゲームアーツ	価格未定	シミュレーション			?
	超鋼戦紀キカイオー（リメイク版）	カプコン	価格未定	アクション	○	アーケードスティック、ぷるぷるぱっく、VGAボックス ※DD専売	?
	10SIX ～Own.Mine.Defend.Attack.24-7.～	メーカー未定	価格未定	シミュレーション	○		?
	Dreameye（ドリームアイ）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	周辺機器	○	―	―
	虹色天使	ジャパンコーポレーション	価格未定	シミュレーション			?
	ねっとdeテニス	カプコン	価格未定	スポーツ	○	※DD専売	?
	バトルビースター	スタジオワンダーエフェクト	価格未定	シミュレーション			?
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～	ビングキッズ	価格未定	シミュレーション			?
	Baldur's Gate ―バルダーズ・ゲート―	セガ・エンタープライゼス	価格未定	RPG	○		?
	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5800円	テーブル	○		?
	ポップンミュージック4（仮題）	コナミ	価格未定	アクション		ポップンコントローラ	?
	発売検討中						
	OUTTRIGGER（アウトトリガー）（仮題）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		35
	EIGHTEEN WHEELER（18ホイーラー）（仮題）	セガ・エンタープライゼス	価格未定	アクション	○		35

※発売スケジュール、ゲームの完成度は6月23日現在のものです。
※ネットワーク欄には、そのタイトルがなんらかのネットワーク機能に対応している場合に○がついています。
※"DD専売"タイトルは、ドリームキャストダイレクトのみでの販売となります。（http://www.d-direct.ne.jp/）

Napple Tale ～Arsia in Daydream～

開発状況 ? パーセント

発売予定日●今夏
メーカー●セガ・エンタープライゼス

一度聞くだけで耳から離れなくなり、思わず口ずさんでしまう主題歌が、皆様をメルヘンチックな世界へと誘います。超快調に開発中ですので、発売までどうぞお楽しみに!!
（パブリシティチーム　おか）



COOL COOL TOON

開発状況 90 パーセント

発売予定日●8月10日
メーカー●SNK

発売が迫ってきました。動いているところを早く見てほしいなぁ。初めはちょっと難しいと思うけど、プレイしているうちにかなりノリノリになってしまうこと間違いナシです!!　（企画宣伝課　安田円）



Prismaticallization（プリズマティカリゼーション）

開発状況 100 パーセント

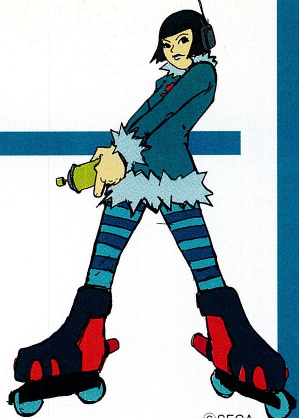
発売予定日●8月24日
メーカー●アークシステムワークス

プレイステーション版への反響から抜粋。「斬新」「孤高」「繊細」「哲学的」「衒学的」「実験的」「イタい」「不愉快」「電波系」「罪の意識はないのか」「氏ね」「逝ってよし！」。
（制作部　池田修一）



次号予告 next

ファミ通ドリームキャスト
7月28日号



©SEGA

■ドリームキャスト最新情報を大紹介

『F355 challenge』、『グランディアⅡ』など ゲーム紹介も充実

もちろん**ネット情報**、
海外情報など**オリジナル企画満載！**

特別付録は、**格闘コマンダー第2弾！**

ボリューム満点の7月28日号は、7月14日(金)発売！ 定価550円

ファミ通DC関連のイベント情報

読者サポーターズ トークライブin東京　参加者 募集!!

7月29日(土)午後12時ごろから、東京都内でDCクリエーターなどを招いての
本誌読者限定トークショウを行います。

参加方法

応募は、ハガキに、参加したいイベント名・住所・氏名・性別・年齢・電話番号・FAX番号・Eメールアドレス・サポーターズ会員ナンバー(会員の場合)・好きなゲームジャンル・嫌いなゲームジャンル・編集部へのコメントをハガキに明記のうえ応募してください。締切は、7月17日必着です。同日の18時まで、読者サポーターズ専用ホームページ(http://www.f-dc.com/)、電子メール(info@f-dc.com)及び読者用FAX 03・5433・7877でも応募を受け付けております。参加は無料、応募者多数の場合は抽選のうえ、当選した方にのみハガキで御連絡いたします(抽選はサポーターズ会員を優先しております)。会員でない方もドンドン応募してください。イベントの日時場所、内容等は変更される場合があります。ご了承ください。各イベントの詳細や、新規イベントの緊急告知等は上記ホームページで決定次第掲載していきます。皆様の参加をお待ちしています。

編集後記

●仕事の合間、おもちゃ屋に寄ってみた。そこでブースカ人形にひと目ボレ。買ってはみたがあとで恥ずかしくなった。(池村)

●ついに携帯購入(NM502i)。入手をあきらめかけていただけに、うれしさもひとしお。パケット料も気にせずにi-modeまみれの日々を送っております。(ヒゲ太)

●エクスプレスでも紹介した上遠野浩平の『殺竜事件』を読む。ミステリーとしてはいまいち好きじゃないけど、キャラに魅力がある。読んでみては？(古屋)

●オハヨー乳業の"とろけるミルクプリンにやわらかクリーム"がたいそうおいしかったので、これをマイベストデザートの3位に認定。編集部ではやらせようと思います。(おほむら)

●この編集後記を書いてるころ、EURO2000はちょうど8強が出そろったところ。決勝カードの予想は、個人的希望も含めてスペイン対オランダ。でオランダの優勝かな。(こだまっち)

●いつも通る環七に24時間営業の何でも屋ができた。雑多なものがアバウトな配置で売られていて、そのごちゃごちゃ感がけっこうおもしろいです。言うほど激安じゃないけど。(え)

●AERA、サイゾー、吉田美和、ナタリー・ポートマン、内村光良、マルチナ・ヒンギス。25歳男児の楽しみ。(田村)

●ゲーセンで『サンバDEアミーゴ』をやり過ぎ、左腕を痛める。この日の目的は『クントゥル・ワシ遺跡発掘展』見学だったのに、痛くてそれどころじゃなかった……。(monchi)

●巣鴨駅南口近くの"とんかつ はま家"で食事。580円のとんかつ定食は値段のわりによい味でした。会計時には80円のサービス券をくれるので、とってもお得です。(にっしー)

●特撮ヒーロー本を見ていたら、『円盤戦争バンキッド』に出ていた奥田瑛二(これがデビュー作)が、ほのかにこだまっちに似ていた。今回はこれだけ。(みのちん)

●ドラマもそろそろ最終回。今回の俺的1位は"IWGP"だったりする。窪塚君、いい味出してます。新ドラは何を見ようかなぁ。もち、見るときはビデオ、ナリ。(加藤)

●全日本プロレスが……、あっ！　ムネタツさんも書いてるじゃん。かぶった。やっぱファンには大事件だもんなぁ。(井上)

●編集部で会社の近くにできたパン屋がちょっとしたブームだ。おいしいし値段が安いので、給料まえは助かる。(あさごろう)

●ひとつのゲームを長くやっていると、ほかに欲しいゲームがなくなってしまうのが困りもの。面倒なだけ？(ちるぞう)

●ちょっとした事件があって切ない。あ～あもうダメかなあ……。(すけおwith Under Cover of the Nights)

●仕事の合間(ということにしておこう)に2ちゃんねるをよく見る。バイク板で2ちゃんTシャツの通販スレが！　欲しいけどやっぱ着れないよな(藁。(ノリック)

●歯が抜けた。老化現象の始まりか？　怠け者の自分としては、すべて抜けて総入れ歯になれば楽なのにと思う。ついでに頭も坊主でカツラなら楽だよなあ。SIN(オカルト荒沢)

●あのウワサがまさかホントにこうなるとは。『ジャイアントグラム2000』の選手とかどうなるのとか気になるが、ともあれ全日本にも三沢派にもがんばってほしい。(ムネタツ)

●今月は美少女ゲーム月間のようで、4タイトルもプレイ。ちなみにいちばんはまったのは？　秘密です。(コブラ)

●今回は平凡社新書『デパートB1物語』。新書なので固い内容かと思ったら中身はエッセイ。『ナースのお仕事』みたいな失敗事件は何度読んでもおもしろい。(NORIKO)

●本格稼動第2弾のドリームライブラリ、公式HPに完全連動した特集を組めるのは本誌ならでは。ぜひ隠れた名作を、この機会にプレイしてほしいところです。1作品たった150円で試すことができるわけですから。(本誌編集長：相沢浩仁)

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通DC編集部「○○○」係

CALENDAR&SCHEDULE

カレンダー&スジュール

JUNE	30 FRI	ファミ通DC 7月14日号発売
JULY	1 SAT	読者サポーターズ トークライブin札幌
	2 SUN	
	3 MON	
	4 TUE	
	5 WED	
	6 THU	ネッパチⅡ@VPACHI～CRハレンチ学園～
	7 FRI	
	8 SAT	
	9 SUN	
	10 MON	
	11 TUE	
	12 WED	
	13 THU	リボルト
	14 FRI	ファミ通DC 7月28日号発売

STAFF ON FAMITSU DC



発行人　浜村弘一
編集人　松本秀寿
編集長　相沢浩仁
アートディレクター　助川ミツ子
編集委員　北根紀子／川口洋司
編集スタッフ　小林利治／荒沢伸二／児玉守／田村雅／阿部加奈子／遠藤栄昭／松井宗達／大村和義／鈴木規康／片井美樹雄／西村俊行／佐藤稔／古屋陽一／加藤政樹／池村慎一
制作スタッフ　日花隆／井上圭司／大山朝子
フォトグラフ　St.Atom／上原勇
進行　河合昇／藤田昇／山本一正
編集協力　石井ぜんじ／岩井浩之／加藤久人／志田英邦／田川ラメ夫／佐々木裕子／善之字元帥／忍者増田／戸塚伎一／杉林充章／田中一行／増田美帆／田中和也／ちゃっきー／新清士／三戸貴代／貫山北代／佐藤大作／籠谷クリストフ／藤田芳典／キャサ夫／田渕健康／がっちん／氏家雅紀／MVP／若人／小池麻里子／伊達平／久松大介／中野信二
制作協力　今村奈緒美／井沢俊二／落合進／風間新吾／小関敏博／Kプラスアートワークス(小林博明／山内大介)／小林えみこ／さいとうりか／斉藤かよこ／ジオグラフィカ(木村明咲子)／フリーウェイ(斎藤弘明／須田亜矢子／小牧智弘／松島秀樹／森理絵／小林真由美／大橋純子)／佐和健治／松島浩一郎／ゆずりはさとし／ウィッチプロジェクト／キンダイ／青山範子
広告営業　増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業　酒井朋喜／堂前秀隆
制作購買　鎌倉計子
海外特派員　みちよ・パティロ

本誌の内容についての質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに、☎03・5433・7855まで。


DK
ダイコク電機株式会社
Dreamcast
「2」お待ち!!
ネットでパチンコ。
連チャンで景品ゲット。
ネッパチII
～CRハレンチ学園～
7月6日 発売(予定)
★ ジャンル:景品ネットワークパチンコ ★
今度はCRハレンチ学園だ!!
予価 4,800円(税別)
ットワークパチンコはダイコク電機。
@VP@CHI
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。 ©DAIKOKU DENKI CO.,LTD.,2000 ©SANSEI ©2000 永井豪／ダイナミック企画
※詳しくは店頭にて。

Gpara.com
ジーパラドットコム

300km/h体験が当たる!!

Big Chance!

2 Seater Formula
FY01

最高速度300km、コーナー横G2、その強烈な加速・減速。フォーミュラ・ニッポンの走行感覚を体験できる2人乗りフォーミュラカー（通称2シーター・フォーミュラ）、“FY01”が装いも新たに登場しました。ノバエンジニアリング株式会社製作のFY01は、シャシーは一昨年使用していたGフォースを改造したもの、エンジンは無限MF308（最大出力500馬力）を搭載した、まさにFNマシンそのもの。車体の幅はそのままに、全長（ホイールベース）を40cm延長して作られた後部座席には、インスツルメント・パネルも設置され、速度やエンジン回転数など走行中のさまざまなデータを見ることが可能です。

■概要　型式　FY01　参加カテゴリー　フォーミュラ・ニッポン　製作　NOVA ENGINEERING Co.Ltd.　■概寸　ホイールベース　3245mm　フロントトレッド　1680mm　リアトレッド　1565mm　全長　4700mm　全高　1103mm　■車体構成　全幅　1976mm　エンジン排気量　3000cc　ホイールサイズ　13inch　シャシー　アルミハニカムカーボンコンポジット構造　エンジン　無限V8自然吸気式　変速機　Hewland製　5速シーケンシャル方式　ステアリング　ラック アンド ピニオン方式　フロントサスペンション　ダブルウィッシュボーン・プッシュロッド式　リアサスペンション　ダブルウィッシュボーン・プッシュロッド式　ホイール　OZ製　鋳造マグネシウム合金　ブレーキディスク　AP Racing製　鋳造ベンチレーテッドディスク　ブレーキキャリパー　Brembo製　4ポッド　燃料タンク　Fuelsafe製　電装系　Magneti Marelli製　Micro-DAS MT940システム　ブラックボックス　Magneti Marelli製　Micro-DAS MT941システム



いま、ジーパラドットコムで“首都高バトル2”を購入すると、
フォーミュラ・ニッポン　第7戦“ツインリンクもてぎ”
第8戦“富士スピードウェイ”
での2シーター・フォーミュラ搭乗権を
抽選で5名様にプレゼント!!

キャンペーン期間 6月30日まで　くわしくはホームページで

好　評　受　付　中　!!

〈ご搭乗の条件〉1）契約書への署名捺印を必要とします。2）免許証等身分証明書を持っていること。3）同乗走行に参加するに適した健康体で20歳以上の男女。4）妊娠中でないこと。5）飲酒をしていないこと。6）薬物を服用していないこと。7）無理なく着座できること。［参考：身長155cm以上180cm以下、B110cm、W95cm、H110cm以下/レーシングスーツ着用時］8）レーシングシューズ、もしくはスニーカーを着用のこと。※以上の条件を満たしていない場合は搭乗になれません。※タイムスケジュール変更や、悪天候、マシントラブル等によって体験走行を中止する場合がございますので、予めご了承ください。　※会場までの交通費は当選した方の自己負担となります。※搭乗サーキットに関してはご希望にそえない場合があります。

Formula Nippon

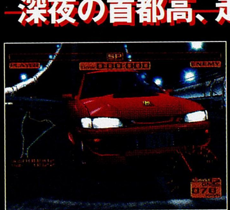
フォーミュラ・ニッポンに登場の2シーター・フォーミュラをジーパラは全戦サポート！ 各戦会場にて搭乗抽選券を配布しています。

●第5戦：7月1日、2日鈴鹿サーキット ●第6戦：7月29日、30日スポーツランドSUGO ●第7戦：8月19日、20日ツインリンクもてぎ ●第8戦：9月2日、3日富士スピードウェイ ●第9戦：9月16日、17日セントラルパークMINEサーキット ●第10戦：11月4日、5日鈴鹿サーキット

勝つ
守ら



深夜の首都高、走り屋たちの熱き闘い（バトル）。



プレイヤーの通り名をバトルでの走り方によってB.A.D.システムが判定。



台場線、横羽線、湾岸線などを追加前作の6倍、全長180kmのコース。

“Dreamcast”は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

つなぐ、買える、ジーパラ。

あらゆる機種のゲームが買える、
インターネットでゲームが買える。
iモードでもゲームが買える。



ためのルールしか
ない。
Dreamcast
らなる進化と驚愕のスケールで2が登場！
登場マシンは60車種120グレード以上。ホイールの色も変更可能。
ナンバープレートを入力して、プレイヤーの思い通りの車でプレイ可能。
"首都高バトル2"は元気株式会社の商標です。HP http://www.genki.co.jp/
首都高バトル2
好評発売中◆価格5,800円(税抜)
レーシングコントローラ/ぷるぷるぱっく/VGAボックス対応
Genki
© 2000 GENKI
http://www.gpara.com
〒153-0064 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー18F ジーパラドットコム株式会社 TEL.03-5740-7958(お客様窓口/月～金10:00～17:00) お問い合わせ：info@gpara.com
登録料無料!!
TVCM放映中!(6月)
テレビ朝日：MUSIC-ENTA〈水〉19:54～20:48 / グレゴリーホラーショー〈土〉23:54～ フジテレビ：さんまのまんま〈金〉25:00～25:30 日本テレビ：プレイヤーズ〈土〉24:25～25:25 ほか



SEGA Official FAMITSU Dreamcast 14.JULY 2000
ファミ通DC
平成12年7月14日発行 発行人 浜村弘一 編集人 松本秀寿
発行 株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03-5736-7111(大代表)
発売 株式会社エンターブレイン 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
定価550円 本体524円
T1126472070552
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷

雑誌26472-7/14